



PATENT
Attorney Docket No. 402922/SOEI
Client Reference No. FP03-0293-00US-AR

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of:

Jun FUJIMOTO

Art Unit: 3713

Application No. 10/743,338

Examiner: Unassigned

Filed: December 23, 2003

For: GAMING MACHINE AND GAMING SYSTEM

CLAIM OF PRIORITY

Mail Stop Missing Parts
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

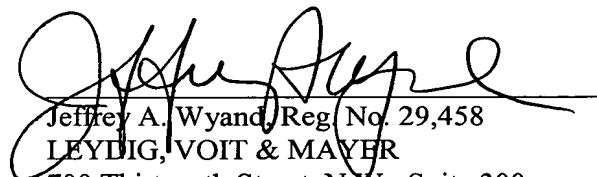
Dear Sir:

In accordance with the provisions of 35 USC 119, Applicant claims the priority of the following application or the applications (if more than one application is set out below):

Application No. 2002-372603, filed in Japan on December 24,
2002.

Certified copies of the above-listed priority documents are enclosed.

Respectfully submitted,



Jeffrey A. Wyand, Reg. No. 29,458
LEYDIG, VOIT & MAYER
700 Thirteenth Street, N.W., Suite 300
Washington, DC 20005-3960
(202) 737-6770 (telephone)
(202) 737-6776 (facsimile)

Date: April 13 2004
JAW/fen
Priority Claim (Revised 5/20/03)



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 2 月 2 4 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 7 2 6 0 3
Application Number:

[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 2 - 3 7 2 6 0 3]

出 願 人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2 0 0 3 年 1 1 月 1 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 P01-307

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番 2 5 号有明フロンティアビル A 棟

【氏名】 富士本 淳

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100086586

【弁理士】

【氏名又は名称】 安富 康男

【選任した代理人】

【識別番号】 100112025

【弁理士】

【氏名又は名称】 玉井 敬憲

【選任した代理人】

【識別番号】 100113468

【弁理士】

【氏名又は名称】 佐藤 明子

【選任した代理人】

【識別番号】 100115141

【弁理士】

【氏名又は名称】 野田 慎二

【選任した代理人】

【識別番号】 100115820

【弁理士】

【氏名又は名称】 渡辺 みのり

【選任した代理人】

【識別番号】 100118717

【弁理士】

【氏名又は名称】 梅井 美佐

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033891

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0213253

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置及び遊技システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行うゲーム装置であって、
前記電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体に記憶された前記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、
前記ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、前記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置を備えるとともに、
前記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、前記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも 2 種のゲーム装置間で互いに異なり、
前記記憶媒体が前記複数種のゲーム装置に共通して用いられることを特徴とする遊技システム。

【請求項 3】 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置と、
前記複数種のゲーム装置に用いられる記憶媒体を発行する記憶媒体発行機とを備えるとともに、
前記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、前記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも 2 種のゲーム装置間で互いに異なり、
前記記憶媒体発行機は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させる有価価値出力手段と、有価価値情報が記憶された記憶媒体を発行する発行手段とを備え、
前記ゲーム装置は、前記記憶媒体に記憶された前記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、前記ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、前記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段とを備えたことを特徴とする遊技システム

。

【請求項 4】 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置と、
貨幣の払い出しを行う換金装置とを備えるとともに、
前記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、前記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも 2 種のゲーム装置間で互いに異なり、
前記ゲーム装置は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させる有価価値出力手段と、有価価値情報が記憶された記憶媒体を発行する発行手段と、前記記憶媒体に記憶された前記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、前記ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、前記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段とを備え、
前記換金装置は、投入された遊技媒体又は入力された有価価値情報に応じて、貨幣の払い出しを行う遊技媒体換金手段を備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 5】 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置と、
前記複数種のゲーム装置に用いられる記憶媒体を発行する記憶媒体発行機とを備えるとともに、
前記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、前記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも 2 種のゲーム装置間で互いに異なり、
前記記憶媒体発行機は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させる有価価値出力手段と、有価価値が記憶された記憶媒体を発行する発行手段とを備え、
前記ゲーム装置は、前記記憶媒体に記憶された前記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、前記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段と、投入された遊技媒体又は入力された有価価値情報に応じて、貨幣の払い出しを行う遊技媒体換金手段とを備えたことを特徴とする遊技システム。

【発明の詳細な説明】**【0 0 0 1】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、カジノ等の遊技場に設置されるゲーム装置、及び、カジノ等の遊技場に適用される遊技システムに関する。

【0 0 0 2】**【従来の技術】**

カジノは、例えば、スロットマシン、ルーレット、ダイスゲーム、カードゲーム等を行うことができる遊技場であり、このようなカジノ等の遊技場において、遊技者は、現金をコインやチップに交換したり、クレジットカード決済によりコインやチップを入手したりして、これらのコインやチップにより種々のゲームを楽しむことができる。

【0 0 0 3】

このような各種のゲームには、最低賭金（ミニマムベット）が設定されており、最低賭金以上の遊技媒体を賭けなければ、ゲームを行うことができないようになっている。例えば、最低賭金が5ドルに設定されていれば、遊技者は5ドル以上の遊技媒体を賭けなければゲームを行うことができないのである。この最低賭金は、遊技場ごとに異なるだけでなく、ゲームの種類ごとに異なるものであり、さらには、同一種類のゲームであっても、例えば、最低賭金が3ドルのブラックジャックが行われるカードゲーム台と、最低賭金が5ドルのブラックジャックが行われるカードゲーム台とが存在するというように、ゲーム装置や、ゲーム装置における席が異なれば、最低賭金が異なるように設定されているのである。

【0 0 0 4】

また、スロットマシン等のように、投入されるコイン等が1種類に限定されているゲーム装置では、最低賭金（ミニマムベット）という表現が用いられず、ゲーム単価（デノミネーション）という表現が用いられるのであるが、このゲーム単価についても、例えば、ゲーム単価が25セントコインのスロットマシンと、1ドルコインのスロットマシンとが存在するというように、遊技場、ゲームの種類、ゲーム装置ごとに異なる数値が設定される。

このように遊技場では、ゲームやゲーム装置ごとに異なる最低賭金やゲーム単価が設定されるため、遊技者は、例えば、少ない賭金で長時間にわたってゲームを楽しんだり、多くの賭金で一攫千金を狙ったりするということに、自己の所持金等に応じて、ゲームやゲーム装置を選択してゲームを楽しむことができるのである。

【0005】

しかしながら、ゲームやゲーム装置によって異なる最低賭金やゲーム単価が設定されているため、一のゲームやゲーム装置でゲームを行った後、他のゲームやゲーム装置でゲームを行うには、手持ちのコインやチップを両替所（チェンジブース）や金銭出納窓口（キャッシャー）等で現金に交換してから、紙幣識別機（ビルバリデーター）や両替担当係員（チェンジャー）等によって、別のコインやチップに両替するというように、一旦、手持ちのコインやチップを両替しなければならない。

【0006】

このように、コインやチップの両替作業が介在して、複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができないため、ゲームやゲーム装置を変更するたびに、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまい、遊技者が十分にゲームにのめり込むことが困難であるという問題がある。また、コインやチップの両替に時間が割かれるということは、ゲームを行う時間が短くなってしまうことから、遊技場側の収益の確保を阻害する要因の一つであるともいえる。さらに、コインやチップを持ち歩いてゲームを行うことは、遊技者にとって煩わしく、特に女性にとっては苦痛であるという問題もある。

【0007】

なお、従来の遊技システムにおける遊技媒体の管理方法として、チップカード型のゲームカードを使用する方法がある（例えば、特許文献1参照）。しかし、この方法は、ゲーム装置がネットワークによってホストコンピュータ等と接続されていることを前提とする点、及び、主に遊技場以外の箇所に設置されたゲーム装置を対象としている点等において本発明の構成と異なるものであり、また、ゲームやゲーム装置を変更するたびにコインやチップの両替が必要になる課題を解決

するというものでもない。

【特許文献 1】

特表 2 0 0 1 - 5 0 6 0 3 1 号公報

【0 0 0 8】

【発明が解決しようとする課題】

本発明は、上述したような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、ゲームに対する興味や興奮を持続させ、長時間にわたってゲームにのめり込んで楽しむことが可能であり、さらに、ゲームを行う時間がコインやチップの両替に割かれてしまうことを抑制して、遊技場側がより多くの収益の確保を図ることが可能なゲーム装置及び遊技システムを提供することにある。

【0 0 0 9】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のような構成を採用している。

(1) 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行うゲーム装置であって、
上記電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体に記憶された上記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、
上記ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、上記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段とを備えたことを特徴とする。

【0 0 1 0】

(1) の発明によれば、チップやコイン等の遊技媒体を所持していなくても、記憶媒体を携帯していれば、該記憶媒体によりゲーム装置から遊技媒体の提供を受けてゲームを開始することができるため、遊技場でゲームを行う際に多数の遊技媒体を持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

【0 0 1 1】

また、ゲームを開始するとき、ゲーム装置からそのゲーム装置に用いられる遊技媒体が提供され、ゲームを終了するときには、ゲームにより得られる遊技媒体又

は投入された遊技媒体が所定の換算率で換算された有価価値として、記憶媒体に加算されるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑な遊技媒体の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、遊技媒体の両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【0 0 1 2】

なお、本発明のゲーム装置は、所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行うゲーム装置であるが、上記記憶媒体を利用してゲームを行うことには、上記記憶媒体を利用して当該ゲーム装置から遊技媒体の提供を受け、該遊技媒体を使用してゲームを行うことも含まれる。

【0 0 1 3】

上記（１）に記載のゲーム装置は、さらに、ゲームの結果により得られる遊技媒体を払い出す遊技媒体払出手段を備えていることが望ましい。

ゲームの結果により得られた遊技媒体については、所定の換算率で換算された有価価値情報が記憶媒体に加算されて記憶されるだけでなく、例えば、所定のタイミングや遊技者の選択等によっては、実際の遊技媒体を払い出すというようにすることができるため、従来の遊技場と同様に、高額の配当を得たときの雰囲気や気分を満喫することができるようにすることができるからである。

【0 0 1 4】

また、上述したような遊技媒体払出手段を備えた（１）に記載のゲーム装置において、上記有価価値書込手段は、上記遊技媒体払出手段が所定数の遊技媒体を払い出したことを受けて、払い出されるべき残りの遊技媒体に相当する有価価値情報を記憶媒体に記憶された有価価値情報に加算することが望ましい。

ジャックポット等の極めて多数の遊技媒体が払い出されるとき、実際の遊技媒体が所定枚数まで払い出され、所定数を越えた遊技媒体に相当する有価価値情報が

記憶媒体に記憶されることになるため、従来の遊技場と同様に、高額の配当を得たときの雰囲気や気分を満喫することができるとともに、多数の遊技媒体を取り扱わなければならない煩わしさを解消することができるからである。

【0015】

また、上記（１）に記載のゲーム装置は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させる有価価値出力手段と、

有価価値情報が記憶された記憶媒体を発行する発行手段とを備えることとしてもよい。

このようにすることにより、遊技場に入場した遊技者は、ゲーム装置にて直接記憶媒体の発行を受けることができるため、遊技者はより簡便に遊技場にてゲームを楽しむことができる。

【0016】

さらに、上記（１）に記載のゲーム装置は、投入された遊技媒体又は入力された有価価値情報に応じて、貨幣の払い出しを行う遊技媒体換金手段を備えることとしてもよい。

このようにすることにより、ゲームを終了した遊技者は、両替所（チェンジブース）や金銭出納窓口（キャッシャー）によらなくても、ゲーム装置にて遊技媒体を直接換金することができるため、遊技者はより簡便に遊技場にてゲームを楽しむことができる。

【0017】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

（２）所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置を備えるとともに、

上記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、上記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも２種のゲーム装置間で互いに異なり、上記記憶媒体が上記複数種のゲーム装置に共通して用いられることを特徴とする遊技システム。

【0018】

（２）の発明によれば、遊技媒体を所持していなくても、記憶媒体を携帯してい

れば、該記憶媒体を複数種のゲーム装置に共通して用いることができ、該記憶媒体により遊技媒体の提供を受けることができるため、遊技場でゲームを行う際に多数の遊技媒体を持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

【0019】

また、遊技媒体と交換するための有価価値情報が記憶された記憶媒体が、複数種のゲーム装置に共通して用いられるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑な遊技媒体の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、遊技媒体の両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【0020】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

（3）所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置と、

上記複数種のゲーム装置に用いられる記憶媒体を発行する記憶媒体発行機とを備えるとともに、

上記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、上記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも2種のゲーム装置間で互いに異なり、上記記憶媒体発行機は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させる有価価値出力手段と、有価価値情報が記憶された記憶媒体を発行する発行手段とを備え、

上記ゲーム装置は、上記記憶媒体に記憶された上記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、上記ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、上記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段とを備えたことを特徴とする遊技システム

。

【0 0 2 1】

(3) の発明によれば、遊技場に来店した際、記憶媒体発行機にて記憶媒体の提供を受けると、その後、遊技媒体を所持していなくても、該記憶媒体を携帯していれば、該記憶媒体によりゲーム装置から遊技媒体の提供を受けることができるため、遊技場でゲームを行う際に多数の遊技媒体を持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

【0 0 2 2】

また、ゲームを開始するとき、ゲーム装置からそのゲーム装置に用いられる遊技媒体が提供され、ゲームを終了するときには、ゲームにより得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体に相当する有価価値情報が記憶媒体に記憶された有価価値情報に加算されるようにすることが可能であるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑な遊技媒体の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、遊技媒体の両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【0 0 2 3】

また、上記（3）に記載の遊技システムは、さらに、投入された遊技媒体又は入力された有価価値情報に応じて、貨幣の払い出しを行う遊技媒体換金手段を備えた換金装置を備えていることが望ましい。

換金装置により、遊技媒体や記憶媒体に記憶された有価価値情報を精算してゲームを終了することができるため、例えば、両替所（チェンジブース）や金銭出納窓口（キャッシャー）等において人を介して換金を行う必要がなく、ゲームをスムーズに終了することができるからである。

【0 0 2 4】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(4) 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置と、
貨幣の払い出しを行う換金装置とを備えるとともに、
上記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、上記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも2種のゲーム装置間で互いに異なり、
上記ゲーム装置は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させる有価価値出力手段と、有価価値情報が記憶された記憶媒体を発行する発行手段と、上記記憶媒体に記憶された上記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、上記ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、上記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段とを備え、
上記換金装置は、投入された遊技媒体又は入力された有価価値情報に応じて、貨幣の払い出しを行う遊技媒体換金手段を備えたことを特徴とする遊技システム。

【0025】

(4) の発明によれば、遊技場に来店した際、ゲーム装置にて記憶媒体の提供を受けると、その後、遊技媒体を所持していなくても、該記憶媒体を携帯していれば、該記憶媒体によりゲーム装置から遊技媒体の提供を受けることができるため、遊技場でゲームを行う際に多数の遊技媒体を持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

また、ゲーム装置にて直接記憶媒体の発行を受けることができるため、遊技者はより簡便に遊技場にてゲームを楽しむことができる。

【0026】

また、ゲームを開始するとき、ゲーム装置からそのゲーム装置に用いられる遊技媒体が提供され、ゲームを終了するときには、ゲームにより得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体に相当する有価価値情報が記憶媒体に記憶された有価価値情報に加算されるようにすることが可能であるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑な遊技媒体の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者

のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、遊技媒体の両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【0027】

さらに、換金装置により、遊技媒体や記憶媒体に記憶された有価価値情報を精算してゲームを終了することができるため、例えば、両替所（チェンジブース）や金銭出納窓口（キャッシャー）等において人を介して換金する必要がなく、ゲームをスムーズに終了することができる。

【0028】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

（５）所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置と、

上記複数種のゲーム装置に用いられる記憶媒体を発行する記憶媒体発行機とを備え、

上記複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、上記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも２種のゲーム装置間で互いに異なり、上記記憶媒体発行機は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させる有価価値出力手段と、有価価値が記憶された記憶媒体を発行する発行手段とを備え、

上記ゲーム装置は、上記記憶媒体に記憶された上記有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、ゲームに結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価値として、上記記憶媒体に加算して記憶する有価価値書込手段と、投入された遊技媒体又は入力された有価価値情報に応じて、貨幣の払い出しを行う遊技媒体換金手段とを備えたことを特徴とする遊技システム。

【0029】

（５）の発明によれば、遊技場に来店した際、記憶媒体発行機にて記憶媒体の提供を受けると、その後、遊技媒体を所持していなくても、該記憶媒体を携帯して

いれば、該記憶媒体によりゲーム装置から遊技媒体の提供を受けることができるため、遊技場でゲームを行う際に多数の遊技媒体を持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

【0030】

また、ゲームを開始するとき、ゲーム装置からそのゲーム装置に用いられる遊技媒体が提供され、ゲームを終了するときには、ゲームにより得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体に相当する有価価値情報が記憶媒体に記憶された有価価値情報に加算されるようにすることが可能であるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑な遊技媒体の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、遊技媒体の両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。さらに、ゲームを終了した遊技者は、両替所（チェンジブース）や金銭出納窓口（キャッシャー）によらなくても、ゲーム装置にて遊技媒体を直接換金することができるため、遊技者はより簡便に遊技場にてゲームを楽しむことができる。

【0031】

上記（2）～（5）のいずれか1の遊技システムにおいては、上記ゲーム装置は、ゲームの結果により得られる遊技媒体を払い出す遊技媒体払出手段を備えていることが望ましい。

ゲームの結果により得られた遊技媒体については、遊技媒体に相当する有価価値情報が記憶媒体に加算されて記憶されるだけでなく、例えば、所定のタイミングや遊技者の選択等によっては、実際の遊技媒体を払い出すというようにすることにより、従来の遊技場と同様に、高額の配当を得たときの雰囲気や気分を満喫することができるようにすることができるからである。

【0032】

上記（2）～（5）のいずれか1の遊技システムにおいて、上記有価価値出力手

段は、投入された貨幣に応じた有価価値情報を記憶媒体に記憶させるとともに、記憶媒体に固有の I D コードを記憶させることが望ましい。また、上記（２）～（５）のいずれか１の遊技システムにおいては、記憶媒体に、予め固有の I D コードが記憶されていることも望ましい。

例えば、他の遊技場の記憶媒体が使用されたり、有価価値情報等のデータが改竄されたりしたことを容易に認識することができるため、不正が行われることを防止することができるからである。

【0033】

さらに、上述したように、記憶媒体に I D コードが記憶される上記（２）～（５）のいずれか１に記載の遊技システムは、ホストコンピュータを備え、上記ホストコンピュータは、通信回線を介して、有価価値情報の入力値及び出力値並びに I D コードを他の装置（例えば、ゲーム装置、記憶媒体発行機、換金装置等）から取得する有価価値情報取得手段と、取得した有価価値情報の入力値及び出力値を I D コードごとに記憶する有価価値情報記憶手段とを備えていることが望ましい。

【0034】

ホストコンピュータに有価価値情報の入力値及び出力値が I D コードごとに記憶されるため、これらのデータをリアルタイムで一元管理することができ、これらのデータに基づいて、例えば、他の遊技場の記憶媒体が使用されたり、有価価値情報等のデータが改竄されたりしたことを、迅速かつ確実に認識することができるからである。その結果、不正なゲーム方法に対して素早く対応することが可能であり、不正なゲーム方法等が行われることを阻止することができる。

【0035】

【発明の実施の形態】

本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

以下においては、記憶媒体として所謂ハウスカード（特定の遊技場のみで繰り返し使用可能な有価価値情報出納カード）が用いられる場合について説明する。なお、本発明に係る記憶媒体としては、例えば、I C カードや、E P R O M（Erasable Programmable ROM）、O T P R O M（Optical Programmable ROM）、E E

PROM (Electrically Erasable Programmable ROM)、フラッシュメモリ (フラッシュ型EEPROM) 等を備えたカード等を挙げることができる。また、このようなメモリ以外の集積回路、例えば、マイクロプロセッサ等により構成されるものであってもよい。また、本発明に係る記憶媒体は、例えば、磁気ストライプを備えた磁気カード等の磁氣的に読取り及び書込みが可能な記憶媒体を用いることとしてもよい。

【0036】

まず、本発明のゲーム装置について、好適な実施例として本発明のゲーム装置をスロットマシンに適用した場合を示し、説明することにする。

図1は、本発明に係るスロットマシンの一例を模式的に示す斜視図である。

【0037】

スロットマシン10は、前面に開閉可能な前面扉12を有する筐体11を備えている。前面扉12は、その前面の略中央より上部に、水平方向に並んだ3つの表示窓14が設けられている。筐体11の内部には、その外周表面に複数の図柄が描かれた3つのリール15が配置されており、各リール15に描かれた図柄は、表示窓14を介して、視認可能なように可変表示される。また、中央の表示窓14の下方には、「\$1」という文字が描かれており、ゲーム単価 (デノミネーション) が1ドルであることが示されている。

筐体11の側面には、ハンドル13が回動可能に設置されており、ハンドル13が手前に引かれると、3つのリール15が回転し、各リール15に描かれた図柄は、表示窓14を介して、視認可能なように可変表示される。

【0038】

また、3つの表示窓14の下方には、左から順に、「CASHOUT」ボタン26、「BETONE」ボタン27、「BETMAX」ボタン28、投入口19、「SPIN」ボタン16が設置されている。

「CASHOUT」ボタン26は、クレジットされたコインを払い出す旨の指示の入力を可能とするボタンである。また、「BETONE」ボタン27は、クレジットされたコインのうち、1枚のコインをゲームに供する旨の指示の入力を可能とするボタンであり、「BETMAX」ボタン28は、クレジットされたコイ

ンのうち、1回のゲームで使用可能な最大枚数（例えば3枚等）のコインをゲームに供する旨の指示の入力を可能とするボタンである。投入口19は、1ドルコインを受け入れるための開口であり、その内部には1ドルコインを検出するための識別センサ40（図示せず）が設置されている。「SPIN」ボタン16は、ハンドル13と同様の機能を有するものであり、操作されることにより、3つのリール15が回転することになる。

【0039】

上述した各種ボタン16及び26～28、並びに、投入口19の下側には、ハウスカード（図示せず）が挿入されるカード挿入口20と、クレジットされたコインの枚数が表示されるクレジット数表示器21と、ハウスカードに記憶された有価価値が表示される有価価値表示器22と、エラーメッセージ等の各種の情報が表示される表示装置23とが設置されている。

さらに、それらの下側には、「C/P」ボタン（クレジット／精算ボタン）24と、複数のコントロールボタン25とが設置されている。

「C/P」ボタン24は、ゲームの結果により得られたコイン又は投入されたコインを、クレジットすることとするか、又は、払い出すこととするかを選択する指示の入力を可能とするボタンである。

【0040】

複数のコントロールボタン25は、方向選択ボタン、決定ボタン及び取消ボタンからなり、表示装置23に表示される各種の情報に応じた種々の指示の入力を可能とする。例えば、ゲームの結果により得られたコインを払い出すこととする場合、ハウスカードに有価価値情報として記憶させるか、コイン自体を払い出すこととするかの選択を促す画像が表示装置23に表示され、遊技者は、この画像を見ながらコントロールボタン25を操作し、ハウスカードに有価価値情報として記憶させるか、コイン自体を払い出すかを選択することができる。

【0041】

また、筐体11の最下段の前面には、コインを受け入れることが可能な受皿17が設置されており、払出口18から払い出されるコインは、この受皿17内に貯留されることになる。一方、3つの表示窓14の上方には、図柄の組み合わせと

、得られるコインの枚数と対応関係を示す 3 枚の対応表が描かれている。左から順に、ゲームに 1 枚のコインを供したときの対応表、2 枚のコインを供したときの対応表、3 枚のコインを供したときの対応表が示されている。なお、3 枚のコインを供したときの対応表に記載された「PROGRESSIVE」は、所謂ジャックポットを示すものである。

【0 0 4 2】

次に、スロットマシン 1 0 の内部構成について説明する。

図 2 は、図 1 に示したスロットマシン 1 0 の内部構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 0 の制御回路は、制御部 3 0 及びその周辺回路等により構成される。制御部 3 0 は、CPU (Central Processing Unit) 3 1、ROM (Read Only Memory) 3 2、RAM (Random Access Memory) 3 3 及び通信用インターフェイス回路 3 5 を含んで構成される。

【0 0 4 3】

CPU 3 1 は、ROM 3 2 等に記憶された制御プログラムを読み出して実行することにより、スロットマシン 1 0 を制御する。CPU 3 1 には、乱数を発生させる RNG (Random Number Generator) 3 4 が接続されている。この RNG 3 4 は、例えば、投入口 1 9 にコインが投入されことを識別センサ 4 0 が検知したタイミング、「BET ONE」ボタン 2 7 や「BET MAX」ボタン 2 8 が操作されたタイミング、ハンドル 1 3 や「SPIN」ボタン 1 6 が操作されたタイミング等、所定のタイミングで乱数を発生させる。この RNG 3 4 により生成される乱数により、3 つのリール 1 5 の動作が制御される。

【0 0 4 4】

ROM 3 2 には、例えば、CPU 3 1 を動作させるためのプログラムや、スロットマシン 1 0 を動作させるためのデータ等が記憶される。RAM 3 3 には、例えば、クレジットされたコインの枚数や、ハウスカードに記憶される有価価値情報等に関するデータが一時的に記憶される。また、通信用インターフェイス回路 3 5 は、例えば、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク等の通信回線を介して、遊技場に設置された他の装置との通信をするためのものである。

【0 0 4 5】

制御部 30 には、リール位置検出回路 42 及びモータ駆動回路 43 が接続されている。リール位置検出回路 42 は、各リール 15 に設けられたリール回転センサ 41 からのパルス信号に基づいて、各リール 15 の回転位置を検出する信号を発生するための回路である。モータ駆動回路 43 は、各リール 15 をそれぞれ回転駆動させるステッピングモータを制御するための回路である。

【0046】

また、制御部 30 には、ハンドル 13、「SPIN」ボタン 16、「C/P」ボタン 24、コントロールボタン 25、「CASHOUT」ボタン 26、「BET ONE」ボタン 27、「BETMAX」ボタン 28 及び識別センサ 40 が接続される。

【0047】

ハンドル 13 が引かれると、リール 15 を回転させる旨の命令信号が CPU 31 に供給される。CPU 31 は、該命令信号を受信すると、3つのリール 15 の回転を開始させる処理を行う。また、「SPIN」ボタン 16 が操作された場合も、ハンドル 13 が引かれた際と同様に、リール 15 を回転させる旨の命令信号が CPU 31 に供給される。また、他の各種ボタン 24～28 が操作されると、ボタンの種類に応じた命令信号が CPU 31 に供給される。CPU 31 は、供給された命令信号に応じた種々の処理を実行する。

【0048】

識別センサ 40 は、投入されたコインを検知すると、CPU 31 に検出信号を送信する。一方、CPU 31 は、当該検出信号を受信すると、コインの枚数を、RAM 33 に記憶されたポイントに加算して記憶する。その結果、クレジットされたコインの枚数が増加したことになる。投入されたコインが、定められた種類及び最小単位と異なるものであった場合、識別センサ 40 は CPU 31 に検出信号を送信せず、そのコインは払出口 18 から払い出されることになる。

【0049】

さらに、制御部 30 には、クレジット数表示器 21、有価価値表示器 22、表示装置 23、R/W（リーダー/ライター）36、ホッパー 37、コイン検出部 38 及びスピーカ 39 が接続されている。

クレジット数表示器 21 は、クレジットされたコインの枚数、すなわち、RAM 33 に記憶されたコインの枚数が表示されるものであり、例えば、7 セグメント表示器や LED 表示装置等からなる。クレジット数表示器 21 は、クレジットされたコインの枚数の変化に伴い CPU 31 から発せられる駆動命令に応じてクレジット数を表示する。

【0050】

有価価値表示器 22 は、R/W 36 によりハウスカードから読み取られた有価価値情報が表示されるものであり、例えば、7 セグメント表示器や LED 表示装置等からなる。有価価値表示器 22 は、ハウスカードから読み取られる有価価値情報の変化に伴い CPU 31 から発せられる駆動命令に応じて有価価値を表示する。

また、表示装置 23 は、例えば、液晶表示装置や LED 表示装置等からなり、CPU 31 により供給される描画命令等に基づいて、エラーメッセージ等、ゲームの進行に係る各種の情報が表示されるものである。

【0051】

R/W 36 は、カード挿入口 20 に挿入されたハウスカードからのデータの読み取りと、ハウスカードへのデータの書き込みとを行うことが可能な装置である。

R/W 36 は、例えば、ハウスカードに記憶された有価価値情報を読み取る処理や、先にハウスカードに記憶された有価価値情報に、新たに有価価値情報を加算して記憶させる処理等を行う。

【0052】

ホッパー 37 は、コインの払い出しを行うものであり、CPU 31 により供給される駆動信号に基づき動作する。コイン検出部 38 は、ホッパー 37 により払い出されるコインを検出すると、CPU 31 に検出信号を送信する。一方、CPU 31 は、検出信号により所定の枚数のコインが払い出されたと判断したとき、ホッパー 37 に対してコインの払い出しを停止する旨の命令信号を送信する。また、スピーカ 39 は、ゲーム状況に応じた効果音等が発せられるものである。

【0053】

以下においては、スロットマシン 10 は起動しており、上述した CPU 31 にお

いて用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。
次に、上述した制御部 3 0 において実行されるサブルーチンの一例について、図 3 ～図 4 を用いて説明する。

【 0 0 5 4 】

図 3 は、上述した制御部 3 0 において実行されるコイン出入に係るサブルーチンを示すフローチャートである。なお、このサブルーチンは、予め実行されているスロットマシン 1 0 の動作を制御するプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【 0 0 5 5 】

まず、CPU 3 1 は、カード挿入口 2 0 にハウスカードが挿入されたか否かを判断する（ステップ S 1 0）。すなわち、CPU 3 1 は、R/W 3 6 に対して命令信号を送信して、カード挿入口 2 0 にハウスカードが挿入されているか否かを認識させる処理を行わせる。R/W 3 6 は、カード挿入口 2 0 にハウスカードが挿入されていることを認識した場合には、CPU 3 1 に対して認識信号を送信する。CPU 3 1 は、この認識信号を受信したか否かにより、カード挿入口 2 0 にハウスカードが挿入されたか否かを判断する。

【 0 0 5 6 】

カード挿入口 2 0 にハウスカードが挿入されたと判断した場合、ハウスカードに記憶された有価価値情報を読み取る処理を行う（ステップ S 1 1）。すなわち、CPU 3 1 は、まず、R/W 3 6 を駆動させ、カード挿入口 2 0 を介して、ハウスカードをスロットマシン 1 0 内に取り込み、遊技者が自由にハウスカードを抜き差しすることができないようにする。その後、CPU 3 1 は、R/W 3 6 を駆動させ、ハウスカードに記憶された有価価値情報を読み取り、RAM 3 3 に記憶させる。例えば、ハウスカードに 1 0 0 ドルの有価価値情報が記憶されていれば、CPU 3 1 は、その有価価値情報を読み取り、RAM 3 3 に 1 0 0 ドルの有価価値を記憶させる。このとき、CPU 3 1 は、有価価値表示器 2 2 を駆動させ、RAM 3 3 に記憶した有価価値情報を表示する処理を行う。

【 0 0 5 7 】

ステップ S 1 0 において、カード挿入口 2 0 にハウスカードが挿入されていない

と判断した場合、又は、ステップ S 1 1 の処理を実行した場合、CPU 3 1 は、「C/P」ボタン 2 4 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 2）。

「C/P」ボタン 2 4 が操作されると、CPU 3 1 に対して操作信号が供給される。CPU 3 1 は、その操作信号を受信したか否かにより、「C/P」ボタン 2 4 が操作されたか否かを判断するのである。

【0058】

「C/P」ボタン 2 4 が操作されたと判断した場合、CPU 3 1 は、ゲームの結果により得られるコインをクレジットとするか、又は、ゲームの結果により得られるコインを払い出すこととするかを切り替える処理を行う（ステップ S 1 3）。この処理は、例えば、クレジットとする場合、クレジットする旨を示すデータ（以下、クレジット指示データともいう）を RAM 3 3 に記憶させ、コインを払い出す場合、クレジット指示データを消去することにより行うことができる。

【0059】

先にクレジットとすることが定められている場合、すなわち、クレジット指示データが記憶されている場合、ステップ S 1 3 において、CPU 3 1 は、クレジット指示データを消去する。その結果、コインを払い出すことに切り替えられることになる。一方、先にコインを払い出すことが選択されている場合、すなわち、クレジット指示データが記憶されていない場合、ステップ S 1 3 において、CPU 3 1 は、クレジット指示データを生成して RAM 3 3 に記憶する。その結果、コインをクレジットすることに切り替えられることになる。

なお、コインのクレジット、又は、コインの払い出しのどちらが選択されているかについては、例えば、「C/P」ボタン 2 4 の点灯又は点滅や、表示装置 2 3 における表示により、遊技者に示すことが可能である。

【0060】

ステップ S 1 2 において、「C/P」ボタン 2 4 が操作されていないと判断した場合、又は、ステップ S 1 3 の処理を実行した場合、CPU 3 1 は、コインの払い出し方法を選択する旨の指示が入力されたか否かを判断する（ステップ S 1 4）。コインの払い出し方法としては、コインを所定の換算率で換算した有価価値として、ハウスカードに記憶された有価価値情報に加算して記憶させる方法（以

下、有価価値情報をハウスカードに書き込む方法ともいう) と、コインを直接払い出す方法とがある。

コインの払い出し方法を選択する指示は、表示装置 2 3 に表示される所定の画像における指示等に基づき、コントロールボタン 2 5 が操作されることにより、入力されるものである。

【0 0 6 1】

ステップ S 1 4 において、コインの払い出し方法を選択する指示が入力されたと判断した場合、CPU 3 1 は、コインの払い出し方法を、コインを所定の換算率で換算した有価価値としてハウスカードに書き込むか、又は、コインを直接払い出すかを切り替える処理を行う (ステップ S 1 5)。この処理は、例えば、コインを所定の換算率で換算した有価価値としてハウスカードに書き込む場合、有価価値を加算する旨を示すデータ (以下、加算指示データともいう) を RAM 3 3 に記憶させ、コインを払い出す場合、加算指示データを消去することにより行うことができる。

【0 0 6 2】

先に有価価値をハウスカードに書き込む方法が選択されている場合、すなわち、加算指示データが記憶されている場合、ステップ S 1 5 において、CPU 3 1 は、加算指示データを消去する。その結果、コインを払い出す方法が選択されることになる。一方、先にコインを払い出す方法が選択されている場合、すなわち、加算指示データが記憶されていない場合、ステップ S 1 3 において、CPU 3 1 は、加算指示データを生成して RAM 3 3 に記憶する。その結果、有価価値をハウスカードに書き込む方法が選択されることになる。

なお、コインの払い出す方法として、有価価値をハウスカードに書き込む方法、又は、コインを直接払い出す方法のどちらが選択されているかについては、例えば、表示装置 2 3 における表示により、遊技者に示すことが可能である。

【0 0 6 3】

ステップ S 1 4 において、コインの払い出し方法を選択する旨の指示が入力されていないと判断した場合、又は、ステップ S 1 5 の処理を実行した場合、CPU 3 1 は、コントロールボタン 2 5 を介して、コインを提供する旨の指示の入力が

あったか否かを判断する（ステップ S 16）。コインを提供する旨の指示は、表示装置 23 に表示される所定の画像における指示等に基づき、コントロールボタン 25 が操作されることにより、入力されるものであり、提供されるコインの枚数に係るデータ等が含まれる。

【0064】

ステップ S 16 において、コインを提供する旨の指示の入力があったと判断した場合、CPU 31 は、クレジットとすることが選択されているか否かを判断する（ステップ S 17）。クレジットとすることが選択されているか否かの判断は、例えば、RAM 33 にクレジット指示データが記憶されているか否かにより判断される。

【0065】

ステップ S 17 において、クレジットすることが選択されていると判断した場合、CPU 31 は、コインを提供する旨の指示に応じて、遊技媒体の種類及び最小単位（例えば、スロットマシン 10 においては 1 ドルコイン）に基づき、RAM 33 に記憶されたクレジット数を更新（加算）する処理を行う（ステップ S 18）。その結果、指示内容に応じた枚数のコインがクレジットされることになる。このとき、CPU 31 は、クレジット数表示器 21 を駆動して、RAM 33 に記憶されたクレジット数を表示させる処理を行うとともに、有価価値表示器 22 を駆動して、RAM 33 に記憶された有価価値情報を表示させる処理を行う。

【0066】

一方、ステップ S 17 において、クレジットすることが選択されていないと判断した場合、CPU 31 は、コインを提供する旨の指示に応じて、遊技媒体の種類及び最小単位に基づき、ホッパー 37 を駆動して、コインを払い出す処理を行う（ステップ S 19）。その結果、指示内容に応じた枚数のコインが払い出されることになる。ステップ S 18 又は S 19 の処理を実行した場合、CPU 31 は、クレジットとしたコインの枚数又は払い出したコインの枚数を所定の換算率で換算した有価価値として、RAM 33 に記憶された有価価値情報を更新（減算）する処理を行う（ステップ S 20）。

このときも、ステップ S 18 と同様に、CPU 31 は、クレジット数表示器 21

を駆動して、RAM 33に記憶されたクレジット数を表示させる処理を行うとともに、有価価値表示器 22 を駆動して、RAM 33に記憶された有価価値情報を表示させる処理を行う。

ステップ S 10～S 20における処理が実行されているとき、スロットマシン 10 は、ハウスカードに記憶された有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段として機能する。

【0067】

ステップ S 16 において、コインを提供する旨の指示が入力されていないと判断した場合、又は、ステップ S 20 の処理を実行した場合、CPU 31 は、コインが投入口 19 を介して投入されたか、すなわち、識別センサ 40 からの検出信号を受信したか否かを判断する（ステップ S 21）。

識別センサ 40 からの検出信号を受信したと判断した場合、CPU 31 は、RAM 33 に記憶されたクレジット数を更新（加算）する処理を行う（ステップ S 22）。このとき、CPU 31 は、クレジット数表示器 21 を駆動して、RAM 33 に記憶されたクレジット数を表示させる処理を行う。

【0068】

ステップ S 21 において、識別センサ 40 からの検出信号を受信していないと判断した場合、又は、ステップ S 22 の処理を実行した場合、BET ボタン（BET ONE ボタン 27 又は BET MAX ボタン 28）が操作されたか否かを判断する（ステップ S 23）。BET ボタンが操作されたと判断した場合、ゲーム実行処理を行う（ステップ S 24）。なお、ゲーム実行処理については、後で詳述することにする。

【0069】

ステップ S 23 において、BET ボタンが操作されていないと判断した場合、又は、ステップ S 24 の処理を実行した場合、CASHOUT ボタン 26 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 25）。すなわち、CPU 31 は、CASHOUT ボタン 26 からの操作信号を受信したか否かを判断する。CASHOUT ボタン 26 が操作されていないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0070】

一方、ステップS 25において、CASHOUTボタン26が操作されたと判断した場合、CPU31は、コインの払い出し方法として、有価価値情報をハウスカードに書き込む方法が選択されているか否かを判断する（ステップS 26）。すなわち、CPU31は、RAM33に記憶された加算指示データが存在するか否かにより、有価価値情報をハウスカードに書き込む方法が選択されているか否かを判断する。

【0071】

コインの払い出し方法として、有価価値を書き込む方法が選択されていると判断した場合、CPU31は、R/W36を駆動してハウスカードに有価価値の書き込みを行う（ステップS 27）。その結果、クレジットされたコインを所定の換算率で換算した有価価値としてハウスカードに加算して記憶されることになる。一方、コインの払い出し方法として、有価価値の書き込みが選択されていないと判断した場合、CPU31は、ホッパー37を駆動させ、コインの払い出しを行う（ステップS 28）。

ステップS 27又はS 28の処理を実行した場合、CPU31は、RAM33に記憶されたクレジット数を更新（減算）する処理を行い（ステップS 29）、本サブルーチンを終了する。

ステップS 25～S 29の処理において、スロットマシン10は、ゲームの結果により得られるコイン又は投入されたコインを所定の換算率で換算した有価価値として、ハウスカードに記憶された有価価値に加算して記憶する有価価値書込手段として機能する。

【0072】

図4は、上述したステップS 24において呼び出されて実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

まず、CPU31は、BETボタンが操作されたか否か、すなわち、BETボタンからの操作信号を受信したか否かを判断する（ステップS 40）。BETボタンが操作されたと判断した場合、CPU31は、RAM33にベット数を記憶し（ステップS 41）、クレジット数を更新（減少）させる処理を行う（ステップS 42）。

【0073】

例えば、BETONE ボタン 27 が操作された場合には、CPU 31 は、ベット数を 1 として記憶し、クレジット数を 1 減少させる処理を行う。一方、BETMAX ボタン 28 が操作された場合には、CPU 31 は、ベット数を 3 として記憶し、クレジット数を 3 減少させる処理を行う。このとき、CPU 31 は、クレジット数表示器 21 を駆動して、RAM 33 に記憶されたクレジット数を表示させる。なお、上述したステップ S 23 において、BET ボタンが操作されたと判断されているので、初めにステップ S 40 における処理が実行された場合には、CPU 31 は、BET ボタンが操作されたと判断することになる。

【0074】

ステップ S 40 において、BET ボタンが操作されていないと判断した場合、又は、ステップ S 42 の処理を実行した場合、CPU 31 は、ハンドル 13 又は SPIN ボタン 16 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 42）。すなわち、CPU 31 は、ハンドル 13 又は SPIN ボタン 16 から発せられる操作信号を受信したか否かを判断することにより、ハンドル 13 又は SPIN ボタン 16 が操作されたか否かを判断するのである。

【0075】

ハンドル 13 又は SPIN ボタン 16 が操作されていないと判断した場合、CPU 31 は、処理をステップ S 40 に戻し、繰り返しステップ S 40～S 43 の処理を実行する。このとき、ステップ S 40 において、BET ボタンが操作されたと判断した場合には、ステップ S 41 において、新たにベット数を加算して記憶するとともに、ステップ S 42 において、クレジット数を減少させる処理を行う。なお、ベット数の上限値は 3 であるので、ベット数が 3 に達した場合には、ステップ S 40 において、BET ボタンが操作されたと判断しても、ベット数を加算する処理、及び、クレジット数を減少させる処理は実行しない。

【0076】

一方、ステップ S 43 において、ハンドル 13 又は SPIN ボタン 16 が操作されたと判断した場合、CPU 31 は、RNG 34 により乱数をサンプリングする処理を行う（ステップ S 44）。この乱数は、リール 15 の回転が停止した際に

停止表示される図柄の組み合わせを決定するためのものである。

ただし、ステップ S 4 4 の処理は、必ずしも、ステップ S 4 3 の処理が行われた後に行われるものではなく、例えば、ステップ S 2 1 において識別センサ 4 0 からの検出信号を受信したと判断した後や、ステップ S 4 1 において B E T ボタンが操作されたと判断した後等、異なるタイミングで実行することとしてもよい。

【 0 0 7 7 】

ステップ S 4 4 の処理を実行した後、C P U 3 1 は、モータ駆動回路 4 3 に命令信号を送信し、リール 1 5 の駆動を開始させる処理を行う（ステップ S 4 5）。次に、C P U 3 1 は、サンプリングした乱数に基づいて、リール 1 5 の回転を停止させるタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 4 6）。リール 1 5 の回転を停止させるタイミングであると判断した場合、リール 1 5 の回転を停止させる処理を行う（ステップ S 4 7）。

【 0 0 7 8 】

ステップ S 4 6 において、リール 1 5 の回転を停止させるタイミングではないと判断した場合、又は、ステップ S 4 7 の処理を実行した場合、C P U 3 1 は、全てのリール 1 5 が停止されたか否かを判断する（ステップ S 4 8）。

ステップ S 4 8 において、全てのリール 1 5 が停止していないと判断した場合、C P U 3 1 は、処理をステップ S 4 6 に戻し、ステップ S 4 8 において、全てのリール 1 5 が停止されたと判断するまで、ステップ S 4 6 ～ S 4 8 の処理を繰り返し実行する。

【 0 0 7 9 】

ステップ S 4 8 において、全てのリール 1 5 が停止されたと判断した場合、次に、C P U 3 1 は、停止表示された図柄の組み合わせが、入賞態様となる図柄の組み合わせ（例えば、「7」－「7」－「7」等）であるか否かを判断する（ステップ S 4 9）。入賞態様となる図柄の組み合わせではないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【 0 0 8 0 】

一方、入賞態様となる図柄の組み合わせであると判断した場合、C P U 3 1 は、ゲームの結果により得られるコインをクレジットとすることが選択されているか

否かを判断する（ステップ S 5 0）。すなわち、CPU 3 1 は、RAM 3 3 に記憶されたクレジット指示データが存在するか否かを判断することにより、ゲームの結果により得られるコインをクレジットとすることが選択されているか否かを判断する。

【0081】

クレジットとすることが選択されていると判断した場合、CPU 3 1 は、ベット数及び入賞態様に応じて、RAM 3 3 に記憶されたクレジット数を更新（増加）させる処理を行い（ステップ S 5 1）、さらに、クレジット数が上限値に到達したか否かを判断する（ステップ S 5 2）。クレジット数が上限値を到達していないと判断した場合、CPU 3 1 は、本サブルーチンを終了する。

このとき、CPU 3 1 は、クレジット数表示器 2 1 を駆動させ、RAM 3 3 に記憶されたクレジット数を表示させる処理を行う。

【0082】

クレジットとすることが選択されていない場合、CPU 3 1 は、コインの払い出し方法として、有価価値をハウスカードに書き込む方法が選択されているか否かを判断する（ステップ S 5 3）。

ステップ S 5 3 において、コインの払い出し方法として、有価価値をハウスカードに書き込む方法が選択されていないと判断した場合、又は、ステップ S 5 2 において、クレジット数が上限値に到達したと判断した場合、CPU 3 1 は、ホッパー 3 7 を駆動して、ベット数及び入賞態様に応じた枚数のコインの払い出しを行い（ステップ S 5 4）、さらに、CPU 3 1 は、コイン検出部 3 8 からの検出信号に基づいて、コインの払出数が所定数に到達したか否かを判断する（ステップ S 5 5）。コインの払出数が所定数に到達していないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0083】

ステップ S 5 3 において、有価価値の書き込みが選択されていると判断した場合、又は、ステップ S 5 5 において、コインの払出数が所定数に到達したと判断した場合、ベット数及び入賞態様に応じた枚数のコインを所定の換算率で換算した有価価値として、ハウスカードに加算して記憶させる処理を行い（ステップ S 5

6)、本サブルーチンを終了する。このとき、CPU 31は、有価価値表示器 22 を駆動させ、有価価値を表示させる処理を行う。

【0084】

次に、スロットマシン 10 によりゲームを行う方法について説明することにする。

(1) まず、遊技者は、ハウスカードをカード挿入口 20 に挿入する。

その結果、有価価値表示器 22 に上記ハウスカードに記憶された有価価値が表示され、表示装置 23 には、どれだけの有価価値を 1 ドルコインに両替するかを選択するように促す画像が表示される。遊技者は、コントロールボタン 25 を操作して、ハウスカードに記憶された有価価値の範囲内で、所望する 1 ドルコインの枚数を入力すると、払出口 18 から、入力した枚数の 1 ドルコインが提供されるとともに、ハウスカードに記憶された有価価値が減算され、その結果が有価価値表示器 22 に表示される。

【0085】

(2) 次に、遊技者は、提供を受けた 1 ドルコインを投入口 19 に投入する。

その結果、投入された枚数の 1 ドルコインがクレジットされ、クレジット数表示器 21 には、投入された 1 ドルコインの枚数が表示される。なお、上記 (1) において、遊技者が、コントロールボタン 25 を操作して、所望する 1 ドルコインの枚数を入力した際、直接、入力された枚数の 1 ドルコインがクレジットされることとしてもよい。

【0086】

(3) 次に、遊技者は、クレジットされた枚数の 1 ドルコインのうち、ゲームに供する 1 ドルコインの枚数を入力する。例えば、1 枚の 1 ドルコインをゲームに供する場合、遊技者は、「BET ONE」ボタン 27 を 1 回押し、複数枚の 1 ドルコインをゲームに供する場合には、遊技者は、「BET ONE」ボタン 27 を枚数に応じた回数押す。3 枚の 1 ドルコインをゲームに供する場合には、「BET MAX」ボタン 28 を 1 回押すことにより、一度に 3 枚の 1 ドルコインをゲームに供することができる。1 ドルコインがゲームに供されると、クレジット数表示器 21 では、クレジットされたコインの枚数が、ゲームに供された 1 ドルコイ

ンの枚数だけ減少して表示されることになる。

【0087】

(4) 遊技者が、ハンドル 13 を引くか、「SPIN」ボタン 16 を操作すると、3つのリール 15 が回転し始め、表示窓 14 を介して、各リール 15 に描かれた図柄が可変表示される。所定の時間が経過すると、3つのリール 15 の回転が停止し、表示窓 14 を介して、各リール 15 に描かれた図柄が停止表示される。このとき、停止表示された3つの図柄の組み合わせが、所定の図柄の組み合わせ（例えば、「7」-「7」-「7」等）に合致すると、遊技者は、ゲームに供したコインの枚数と、図柄の組み合わせとに応じた枚数の1ドルコインの払い出しを受けることができる。なお、本発明に係るスロットマシン 10 では、どのような方法で1ドルコインの払い出しを受けるかを、遊技者が選択することが可能である。

【0088】

(5) ゲームの結果により得られる1ドルコインをクレジットさせる場合、遊技者は、「C/P」ボタン 24 を操作して、クレジットさせる旨の指示の入力を行う。その結果、ゲームの結果により得られる1ドルコインはクレジットされ、クレジット数表示器 21 では、クレジットされたコインの枚数が、ゲームの結果により得られる1ドルコインの枚数だけ加算して表示されることになる。

【0089】

(6) ゲームの結果により得られる1ドルコインを払い出させる場合、遊技者は、表示装置 23 に表示される選択肢に従い、コントロールボタン 25 を操作することにより、1ドルコインを払い出させるか、又は、払い出されるべき1ドルコインを所定の換算率で換算した有価価値として、ハウスカードに直接記憶させるかを選択することが可能である。例えば、ゲームの結果により100枚の1ドルコインが得られる場合、1ドルコインを払い出すことを選択した場合、100枚の1ドルコインが払い出され、一方、ハウスカードに直接記憶させることとした場合、ハウスカードに記憶された有価価値に100ドルが加算されて記憶されることになる。

【0090】

上記（３）及び（４）の手順を繰り返すことにより、スロットマシン１０によりゲームを行うことができる。また、クレジットされたコインが無くなれば、上記（２）の手順を行うことで、クレジットされるコインを補充することができ、手持ちのコインが無くなれば、上記（１）の手順を行うことで、手持ちのコインを補充することができる。

【００９１】

（７）ゲームを終了するとき、「CASHOUT」ボタン１６を操作し、クレジットされた１ドルコインを払い出す旨の指示を入力する。このとき、上記（６）にて説明したように、払い出されるべき１ドルコインを所定の換算率で換算した有価価値をハウスカードに直接記憶させることとしておけば、クレジットされた１ドルコインが所定の換算率で換算された有価価値としてハウスカードに記憶されることになる。

手持ちの１ドルコインがある場合、投入口１９に事前に投入しておけば、先にクレジットされている１ドルコインとともに、その有価価値がハウスカードに記憶されることになる。勿論、手持ちの１ドルコインがあれば、所持したままゲームを終了することも可能である。

【００９２】

上述したように、本発明のゲーム装置に係るスロットマシンによれば、コインを所持していなくても、１枚のハウスカードを携帯していれば、該ハウスカードによりスロットマシンからコインの提供を受けてゲームを開始することができるため、遊技場でゲームを行う際に多数のコインを持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

【００９３】

また、ゲームを開始するとき、スロットマシンからそのスロットマシンに用いられるコインが提供され、ゲームを終了するときには、ゲームにより得られるコイン又は投入されたコインを所定の換算率で換算した有価価値として、ハウスカードに記憶された有価価値に加算されるようにすることが可能であるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑なコイン等の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複

数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、コインの両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【0094】

次に、本発明のゲーム装置について、好適な実施例として本発明のゲーム装置をルーレット台に適用した場合を示し、説明することにする。

図5は、本発明に係るルーレット台の一例を模式的に示す斜視図である。

【0095】

ルーレット台50は、横長の平面視略矩形状の筐体51と、その上面中央部分に設けられた天板52とを備えている。天板52の中央部分にはルーレット54が設置され、ルーレット54の両側には、それぞれルーレット表53が描かれている。

【0096】

ルーレット54は、従来公知の構造を有しており、天板52と一体的に設置されたルーレット盤55の中央に回転盤56が回転可能に枢支されている。回転盤56は、0～36の目に区分された鉢状の円盤である。

ルーレット表53も、従来公知の構造を有するものであり、図中には示していないが、その中央に1～36の数字が縦3行横12列のマトリックス様に配列されるとともに、その上端に0及び00の数字が配置され、さらに、それらの周囲に、赤・黒、奇数・偶数、前半の数・後半の数、第1～第3ダズン、及び、第1～第3コラムのベット領域が画定されたものである。

その他、天板52の左上端と右下端とにはスピーカ59が設置されており、ゲームの進行状況等に応じて、例えば、効果音、音声等を出力することができる。

【0097】

天板52の周囲には、遊技者がルーレットゲームを行うために用いるサテライト58が計12台設置されている。すなわち、天板52の長手側には、それぞれサ

テライト 58 が 4 台ずつ設けられており、天板 52 の短手側には、それぞれサテライトが 2 台ずつ設けられている。従って、このルーレット台 50 では、同時に 12 人の遊技者がルーレットゲームを行うことができる。

これらの 12 台のサテライト 58 は、全て略同様の構成を有するものであるが、最低賭金（ミニマムベット）はそれぞれ異なっている。サテライト 58 については、後で図面を用いて詳述する。また、天板 52 の長手側の一方には、スタンド・ディスプレイ 57 が設置されており、このスタンド・ディスプレイ 57 には、例えば、ルーレットゲームの当選数字の履歴等が表示される。

【0098】

図 6 は、図 5 に示したルーレット台に設置されたサテライトを模式的に示す正面図である。

サテライト 58 は、その上面が遊技者側（図中では手前側）に向けて傾斜した筐体 68 からなり、筐体 68 の上面には種々の機器や装置が配置されている。

筐体 68 の上面の右上には、ハウスカード（図示せず）が挿入されるカード挿入口 60 が配置され、その左側には、ハウスカードに記憶された有価価値が表示される有価価値表示器 62 が設置されている。また、筐体 68 の上面の左上にはエラーメッセージ等の各種の情報が表示される表示装置 63 が設置されている。

【0099】

表示装置 63 の下側には、開閉蓋を備えたチップ投入口 66 が設置されている。このチップ投入口 66 は、ルーレット台 50 で用いられるチップが投入される開口であり、その内部には、チップカウンタ 69（図示せず）が設置されている。チップ投入口 66 の右側には、複数のコントロールボタン 65 が設けられている。これらの複数のコントロールボタン 65 は、方向選択ボタン、決定ボタン及び取消ボタンからなり、表示装置 63 に表示される各種の情報に応じた種々の指示の入力を可能とする。例えば、ハウスカードに記憶された有価価値をチップに交換する場合、表示装置 63 には、ハウスカードに記憶された有価価値の範囲内で、どの程度の有価価値をチップに交換するかを選択を促す画像が表示され、遊技者は、この画像を見ながらコントロールボタンを操作し、所望する枚数のチップの提供を受けることができる。

【0100】

筐体68の前面の左上側には、チップ払出口67が設置されており、ハウスカードに記憶された有価価値の範囲内で提供されるチップは、このチップ払出口67に払い出される。

チップ払出口67の右側には、「MINIMUM BET \$10」と、「MAXIMUM BET \$3000」とが描かれており、最低賭金（ミニマムベット）が10ドルであり、最高賭金（マキシマムベット）が3000ドルであることが示されている。

この最低賭金と最高賭金とは、全てのサテライト58において一定ではなく、例えば、他のサテライト58であれば、最低賭金が5ドルであり、最高賭金が1000ドルというように、サテライト58ごとに異なる数値が設定されている。

【0101】

次に、ルーレット台50の内部構造について説明する。

図7(a)は、図5に示したルーレット台50の内部構成を模式的に示すブロック図であり、(b)は、ルーレット台50に設置されたサテライト58の内部構造を示すブロック図である。なお、ルーレット台50では、ルーレットゲームがディーラーと遊技者との間で進行するので、後述するルーレット台の内部構成は、ルーレットゲームに直接的に関与するものではない。

【0102】

図7(a)に示すように、ルーレット台50は、CPU71、ROM72及びRAM73を含む主制御部70と、12台のサテライト58と、スタンド・ディスプレイ57と、スピーカ59とから構成される。なお、図中では、12台全てのサテライトは示していない。

【0103】

CPU71は、例えば、各サテライト58から供給されるデータ、ROM72やRAM73に記憶されたデータやプログラム等により、各種の処理を行い、その結果に基づいて、各サテライト58を主導的に制御するとともに、スタンド・ディスプレイ57に所定の画像を表示させたり、スピーカから音声や効果音等の音を出力させたりする。ROM72は、各サテライト58等を主導的に制御するた

めのプログラムや、スタンド・ディスプレイ 57 に表示させるための画像データや、スピーカ 59 から出力するための音データ等を記憶する。また、RAM 73 は、各サテライト 58 から供給されるデータや、ゲームの履歴に係るデータ等を一時的に記憶する。

【0104】

次に、主制御部 70 の CPU 71 に接続されたサテライト 58 について説明する。図 7 (b) に示すように、各サテライト 58 は、制御部 80 及びその周辺機器により構成されている。制御部 80 は、CPU 81、ROM 82 及び RAM 83 とを含む。

CPU 81 は、遊技者の操作により指示が入力されたことを受けてコントロールボタン 65 から供給される入力信号、並びに、ROM 82 及び RAM 83 に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、処理の内容に応じて、その結果を上述した主制御部 70 の CPU 71 に送信したり、サテライト 58 を構成する周辺機器を制御したりする。ROM 82 は、サテライト 58 の基本的な機能を実現させるプログラムや、画像データ等を記憶する。RAM 83 は、ハウスカードから読み取った有価価値を記憶し、また、各種の処理により得られた結果等を一時的に記憶する。

【0105】

制御部 80 には、コントロールボタン 65、チップカウンタ 69、R/W 86 及びチップ検出部 88 が接続されている。コントロールボタン 65 が操作されると、ボタンの種類に応じた命令信号が CPU 81 に供給される。CPU 81 は、供給された信号に応じた種々の処理を実行する。

チップカウンタ 69 は、従来公知の硬貨計数機と同様に構成されたものであり、CPU 81 から供給される駆動命令によって動作し、チップ投入口 66 に投入されたチップの計数を行う。なお、チップカウンタ 69 により計数されたチップはホッパー 87 に貯留される。

R/W 86 は、カード挿入口 60 に挿入されたハウスカードからのデータの読み取りと、ハウスカードへのデータの書き込みとを行うことが可能な装置である。

R/W 86 は、例えば、ハウスカードに記憶された有価価値を読み取る処理や、

先にハウスカードに記憶された有価価値に、新たに有価価値を加算して記憶させる処理等を行う。チップ検出部 8 8 は、ホッパー 8 7 から払い出されるチップを検出し、検出信号を CPU 8 1 に送信するものである。

【0106】

また、制御部 8 0 には、有価価値表示器 6 2、画像表示装置 6 3 及びホッパー 8 7 が接続されている。

有価価値表示器 6 2 は、R/W 8 6 によりハウスカードから読み取られた有価価値が表示されるものであり、例えば、7セグメント表示器やLED表示装置等からなる。有価価値表示器 6 2 は、ハウスカードから読み取られる有価価値の変化に伴いCPU 8 1 から発せられる駆動命令に応じて有価価値を表示する。

また、表示装置 2 3 は、例えば、液晶表示装置やLED表示装置等からなり、CPU 8 1 により供給される描画命令等に基づいて、エラーメッセージ等、ゲームの進行に係る各種の情報が表示される。

【0107】

ホッパー 8 7 は、チップの払い出しを行うものであり、CPU 8 1 により供給される駆動信号に基づき動作する。チップ検出部 8 8 は、ホッパー 8 7 により払い出されるチップを検出すると、CPU 8 1 に検出信号を送信する。一方、CPU 8 1 は、検出信号により所定の枚数のチップが払い出されたと判断したとき、ホッパー 8 7 に対してチップの払い出しを停止する旨の命令信号を送信する。

【0108】

以下においては、ルーレット台 5 0 は起動しており、上述したCPU 7 1 及び8 1 において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。次に、上述した制御部 8 0 において実行されるサブルーチンの一例について、図 8 を用いて説明する。

【0109】

図 8 は、上述した制御部 8 0 において実行されるチップ出入に係るサブルーチンを示すフローチャートである。なお、このサブルーチンは、予め実行されているプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0110】

まず、CPU 8 1 は、カード挿入口 6 0 にハウスカードが挿入されたか否かを判断する（ステップ S 6 0）。すなわち、CPU 8 1 は、R/W 8 6 に対して命令信号を送信して、カード挿入口 6 0 にハウスカードが挿入されているか否かを認識させる処理を行わせる。R/W 8 6 は、カード挿入口 6 0 にハウスカードが挿入されていることを認識した場合には、CPU 8 1 に対して認識信号を送信する。CPU 8 1 は、この認識信号を受信したか否かにより、カード挿入口 6 0 にハウスカードが挿入されたか否かを判断する。

【0 1 1 1】

カード挿入口 6 0 にハウスカードが挿入されたと判断した場合、ハウスカードに記憶された有価価値を読み取る処理を行う（ステップ S 6 1）。すなわち、CPU 8 1 は、まず、R/W 8 6 を駆動させ、カード挿入口 6 0 を介して、ハウスカードをサテライト 5 8 内に取り込み、遊技者が自由にハウスカードを抜き差しすることができないようにする。その後、CPU 8 1 は、R/W 8 6 を駆動させ、ハウスカードに記憶された有価価値を読み取り、RAM 8 3 に記憶させる。このとき、CPU 8 1 は、有価価値表示器 6 2 を駆動させ、RAM 8 3 に記憶した有価価値を表示する処理を行う。

【0 1 1 2】

ステップ S 6 0 において、カード挿入口 6 0 にハウスカードが挿入されていないと判断した場合、又は、ステップ S 6 1 の処理を実行した場合、CPU 8 1 は、コントロールボタン 6 5 を介して、チップを提供する旨の指示の入力があったか否かを判断する（ステップ S 6 2）。チップを提供する旨の指示は、表示装置 6 3 に表示される所定の画像における指示等に基づき、コントロールボタン 6 5 が操作されることにより、入力されるものであり、提供されるチップの枚数に係るデータ等が含まれる。

【0 1 1 3】

ステップ S 6 2 において、チップを提供する旨の指示の入力があったと判断した場合、CPU 8 1 は、チップを提供する旨の指示に応じて、遊技媒体の種類及び最小単位に基づき、ホッパー 8 7 を駆動し、チップを払い出す処理を行う（ステップ S 6 3）。その結果、指示内容に応じた枚数のチップが払い出されることに

なる。次に、CPU 81は、払い出したチップと等価な有価価値だけ、RAM 83に記憶された有価価値を更新（減算）する処理を行う（ステップS 64）。このとき、CPU 81は、有価価値表示器 62を駆動して、RAM 83に記憶された有価価値を表示させる処理を行う。

このとき、ルーレット台 50は、ハウスカードに記憶された有価価値の範囲内でチップ（遊技媒体）を提供する遊技媒体提供手段として機能する。

【0114】

ステップS 62において、チップを提供する旨の指示が入力されていないと判断した場合、又は、ステップS 64の処理を実行した場合、CPU 81は、コントロールボタン 65を介して、手持ちのチップを精算する旨の指示が入力されたか否かを判断する（ステップS 65）。

【0115】

ステップS 65において、手持ちのチップを精算する旨の指示が入力されていないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。一方、ステップS 65において、手持ちのチップを精算する旨の指示が入力されたと判断した場合、CPU 81は、チップ投入口 66に設置された開閉蓋を開放する処理を行う（ステップS 66）。その結果、遊技者が手持ちのチップをチップ投入口 66に投入することが可能になる。

【0116】

次に、CPU 81は、コントロールボタン 65を介して、チップの投入を完了した旨の指示の入力があったか否かを判断する（ステップS 67）。チップの投入が完了した旨の指示が入力されていないと判断した場合、処理をステップS 66に戻し、継続して開閉蓋を開放状態とする。

【0117】

一方、ステップS 67において、チップの投入が完了した旨の指示が入力されたと判断した場合、CPU 81は、チップ投入口 66に設置された開閉蓋を閉鎖する処理を行い（ステップS 68）、さらに、チップカウンタ 69を作動させ、チップ投入口 66に投入されたチップの計数を行う（ステップS 69）。

次に、CPU 81は、R/W 86を駆動させ、計数されたチップを所定の換算率

で換算した有価価値として、ハウスカードに記憶させる処理を行い（ステップ S70）、本サブルーチンを終了する。

このとき、ルーレット台 50 は、投入された遊技媒体と等価な有価価値を、ハウスカードに記憶された有価価値に加算する有価価値書込手段として機能する。

【0118】

次に、ルーレット台 50 によりゲームを行う方法について説明することにする。

（1）まず、遊技者は、ハウスカードをカード挿入口 60 に挿入する。

その結果、有価価値表示器 62 に上記ハウスカードに記憶された有価価値が表示され、表示装置 63 には、どれだけの有価価値をチップに両替するかを選択するように促す画像が表示される。遊技者は、コントロールボタン 65 を操作して、ハウスカードに記憶された有価価値の範囲内で、所望するチップの枚数及び／又は価値を入力すると、チップ払出口 67 から、入力した枚数及び／又は価値のチップが提供されるとともに、ハウスカードに記憶された有価価値が減算され、その結果が有価価値表示器 62 に表示される。

【0119】

（2）次に、遊技者は、提供を受けたチップを用いてルーレットゲームを行う。遊技者は、ディーラーにより回転盤 56 に投げ込まれる小球が停止する目を予想し、定められた最低賭金（ミニマムベット）以上のチップをルーレット表 53 上に置く。そして、回転盤 56 に投げ込まれた小球が停止した目が、チップを載置した目と合致したとき、遊技者は、賭け方に応じた枚数のチップを獲得することができる。このとき、チップはアテンダントにより遊技者に手渡される。

また、ルーレットゲーム自体は、ディーラーと遊技者との間で行われるものであり、ルーレット台における処理が直接的に関与することはない。

【0120】

（3）ゲームを終了するとき、遊技者は、獲得したチップをチップ投入口 66 に投入することにより、チップを所定の換算率で換算した有価価値として、ハウスカードに記憶された有価価値に加算されて記憶されることになる。勿論、手持ちのチップがあれば、所持したままゲームを終了することも可能である。

【0121】

上述したように、本発明のゲーム装置に係るルーレット台によれば、チップを所持していなくても、1枚のハウスカードを携帯していれば、該ハウスカードによりルーレット台からチップの提供を受けてゲームを開始することができるため、遊技場でゲームを行う際に多数のチップを持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

【0 1 2 2】

また、ゲームを開始するとき、ルーレット台からそのルーレット台で使用可能なチップが提供され、ゲームを終了するときには、手持ちのチップをチップ投入口に投入することにより、チップを所定の換算率で換算した有価価値として、ハウスカードに記憶された有価価値に加算されるようにすることが可能であるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑なチップやコインの両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、チップの両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【0 1 2 3】

なお、上述したルーレット台では、座席ごとに、遊技媒体提供手段と有価価値書込手段とを備えているが、本発明のゲーム装置に係るルーレット台においては、1台につき、1の遊技媒体提供手段と有価価値書込手段とを備えていることとしてもよい。

【0 1 2 4】

以上、本発明のゲーム装置の好適な実施形態として、本発明をスロットマシンとルーレット台に適用した場合を説明したが、本発明のゲーム装置は、これらに限定されず、例えば、カードゲーム台、ダイスゲーム台、ビデオポーカー台等を挙げることができる。これらのゲーム装置には、それぞれ使用される遊技媒体の種類及び最小単位が設定される。

【0 1 2 5】

また、ゲーム装置には、使用される遊技媒体の種類及び最小単位以外に、使用される遊技媒体の価値も定められる。例えば、スロットマシン等のように、投入される遊技媒体が1種類に限定されているゲーム装置では、遊技媒体の価値は1種類であり、遊技媒体の最小単位と同じである。一方、ルーレット台等のように、使用される遊技媒体が1種類に限定されていないゲーム装置では、遊技媒体の価値は複数種類である。

【0 1 2 6】

従って、ゲーム装置が、例えば、スロットマシン等のように、投入される遊技媒体が1種類に限定されているものである場合、遊技媒体提供手段は、遊技媒体の種類及び最小単位に基づき、有価価値の範囲内で遊技媒体の提供を行う。

例えば、遊技媒体が25セントコインに定められたスロットマシンにおいて、ハウスカードに記憶された10ドルの有価価値が読み取られた場合、10ドルの有価価値に範囲内で最高40枚の25セントコインが提供される。このとき、遊技者の指示により、提供される25セントコインの枚数を選択可能としてもよい。

【0 1 2 7】

一方、ゲーム装置が、例えば、ルーレット台等のように、使用される遊技媒体が1種類に限定されていないものである場合、遊技媒体提供手段は、遊技媒体の種類及び最小単位、並びに、遊技媒体の価値種類に基づき、有価価値の範囲内で遊技媒体の提供を行う。

例えば、使用される遊技媒体が5、25、100及び500ドルチップに定められ、最小単位が10ドルチップに定められたルーレット台において、ハウスカードに記憶された100ドルの有価価値が読み取られた場合、100ドルの有価価値の範囲内で、例えば、25ドルチップが3枚と、5ドルチップが5枚というように、遊技媒体が提供される。このとき、遊技者の指示により、例えば、遊技媒体に交換される有価価値の値や、提供される遊技媒体の価値種類等が選択されることとしてもよい。

【0 1 2 8】

また、上述したスロットマシンでは、遊技媒体としてコインが使用され、ルーレ

ット台では、遊技媒体としてチップが使用される場合について説明したが、本発明に係る遊技媒体としては、特に限定されるものではない。また、遊技媒体の価値は、遊技媒体の種類に応じて複数種類の価値があり、例えば、コインであれば、25セントコインや、1ドルコイン等を挙げることができ、チップであれば、5ドル、25ドル、100ドル、500ドルのチップ等を挙げることができる。

【0129】

次に、本発明の遊技システムについて、好適な実施例として本発明の遊技システムを遊技場に適用した場合を示し、説明することにする。

図9は、本発明に係る遊技場の一例を模式的に示す概念図である。

【0130】

遊技場100には、ハウスカード発行機200と、換金装置300とが設置されており、さらに、ゲーム装置として、3台のスロットマシン10A～10C、2台のルーレット台50A及び50B、並びに、2台のカードゲーム台90A及び90Bが設置されている。これらのゲーム装置では、それぞれ異なる最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が設定されており、遊技者が自己の所持金等に応じて、ゲームやゲーム装置を選択することができるようになっている。

なお、スロットマシン10（10A～10C）は、図1に示したスロットマシンと同様のものであり、ルーレット台50（50A、50B）は、図5に示したルーレット台と同様のものであり、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。

【0131】

カードゲーム台90（90A、90B）は、例えば、最低賭金（ミニマムベット）が5ドルチップというように、使用される遊技媒体の種類及び最小単位が定められている。また、カードゲーム台90は、本発明のゲーム装置に該当するものである。すなわち、カードゲーム台90は、ルーレット台50に備えられたサテライト58と同様のサテライトを複数台備えており、ハウスカードに記憶された有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体を、所定の換算率で換算した有価価

値として、ハウスカードに加算して記憶する有価価値書込手段として機能する。
なお、カードゲーム台 90 は、ルーレット台 50 に備えられたサテライト 58 と同様のサテライトを備えている点を除いて、従来公知のカードゲーム台と同様の構成を有しており、また、サテライト 58 については既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。

【0132】

さらに、遊技場 100 には、ホストコンピュータ 110 が設置されており、ホストコンピュータ 110 は、上述した各種ゲーム装置、並びに、ハウスカード発行機 200 及び換金装置 300 と通信回線 110 により接続されている。

遊技場 100 に適用された遊技システムの動作については、後で説明することとし、先に、ハウスカード発行機 200、換金装置 300 及びホストコンピュータ 110 について説明する。

【0133】

図 10 は、図 9 に示したハウスカード発行機 200 を模式的に示す斜視図である。

ハウスカード発行機 200 を構成する本体装置 201 には、手前に突出するようにコントロール台 202 が設けられている。

コントロール台 202 の上面には、複数のコントロールボタン 205 と、「0」～「9」の数字の入力を可能とする 10 キー 218 と、クレジットカードを受け入れ、該クレジットカードに記憶されたデータの読み取りを行うクレジットカードリーダ 206 と、硬貨投入口 208 とが設けられている。

【0134】

コントロール台 202 の下側には、紙幣挿入口 203 が設けられており、その内部には、紙幣挿入口 203 に挿入された紙幣を識別する紙幣識別器 214（図示せず）が設置されている。

さらに、紙幣挿入口 203 の下側にはハウスカード発行口 204 が設けられており、その内部には、R/W 216 と、カード発行装置 219 とが設置されている。R/W 216 は、主に有価価値等のデータをハウスカードに記憶させる処理を行い、カード発行装置 219 は、有価価値等のデータが記憶されたハウスカー

ドを発行する処理を行う。

【0135】

本体装置 201 の正面の略中央には、表示装置 207 が設けられている。表示装置 207 には、例えば、コントロールボタン 205 や 10 キー 218 が操作されたり、紙幣挿入口 203 に紙幣が挿入されたり、硬貨投入口 208 に硬貨が投入されたりすることによって、ハウスカードの発行に必要な指示の入力を促す画像等が表示される。また、表示装置 207 の上側には、2 つのスピーカ 209 が設けられており、例えば、ハウスカードの発行に必要な指示の入力を促す音声や、効果音等が出力される。

【0136】

図 11 は、図 9 に示したハウスカード発行機 200 の内部構造を示すブロック図である。

ハウスカード発行機 200 は、制御部 210 及びその周辺機器により構成されている。

制御部 210 は、CPU 211 と、ROM 212 と、RAM 213 と、通信用インターフェイス回路 217 とを備えている。CPU 211 は、遊技者の操作によりコントロールボタン 205 や 10 キー 218 から供給される命令信号、硬貨投入口 202 に硬貨が投入されたり、紙幣挿入口 208 に紙幣が挿入されたりしたことを受けて、硬貨識別器 215 や紙幣識別器 214 から供給される検知信号、及び、ROM 212 と RAM 213 とに記憶されたデータやプログラムに基づいて、ハウスカード発行機 200 を構成する周辺機器を制御し、ハウスカードの発行等の処理を行う。ROM 212 は、ハウスカード発行機 200 の基本的な機能を実現させるためのプログラム、画像データや音データ等のデータを記憶する。RAM 213 は、進行中のハウスカード発行等の処理に必要なデータやプログラムを一時的に記憶する。通信用インターフェイス回路 217 は、通信回線 101 を介して、ホストコンピュータ 110 等の遊技場 100 に設置された各装置との通信をするためのものである。

【0137】

上述した制御部 210 には、コントロールボタン 205、10 キー 218、紙幣

識別器 214、硬貨識別器 215、R/W 216 及びクレジットカードリーダ 206 が接続されている。

コントロールボタン 205 や 10 キー 218 が操作されて指示が入力されたときには、その入力操作に応じた命令信号が CPU 211 に供給される。CPU 211 は、この命令信号に基づいて、ハウスカードの発行等の処理を進行させる。

【0138】

紙幣識別器 214 は、従来公知のものであり、紙幣挿入口 203 に挿入された紙幣を検知すると、正規の紙幣であるかを識別し、さらに、紙幣の種類を識別する。正規のものではないと識別された紙幣は、紙幣挿入口 203 から排出される。一方、正規の紙幣であると判断された場合、該紙幣と等価な有価価値が RAM 213 に記憶されることになる。硬貨識別器 215 は、従来公知のものであり、硬貨投入口 208 に投入された硬貨を検知すると、正規の硬貨であるかを識別し、さらに、硬貨の種類を識別する。正規のものではないと識別された硬貨は、排出口から排出される。一方、正規の硬貨であると判断された場合、該硬貨と等価な有価価値が RAM 213 に記憶されることになる。

【0139】

R/W 216 は、CPU 211 からの命令信号により動作し、ハウスカードを発行する旨の指示の入力があったときには、RAM 213 に記憶された有価価値や ID コード等のデータをハウスカードに記憶させる処理を行う。クレジットカードリーダ 206 は、挿入されたクレジットカードに記憶されたデータの読み取りを行う装置である。

【0140】

上述した制御部 210 には、カード発行装置 219 が接続されており、カード発行装置 219 は、有価価値や ID コード等のデータが記憶されたハウスカードの発行を行う。また、制御部 210 には、表示装置 207 やスピーカ 209 が接続されており、表示装置 207 にはハウスカードの発行等の処理に必要な指示の入力を促す画像が表示され、スピーカ 209 から音声や効果音等が出力される。

【0141】

図 12 は、図 9 に示したハウスカード発行機 200 において実行されるサブルー

チンを示すフローチャートである。このサブルーチンは、予め実行されているハウスカード発行機 2 0 0 の動作を制御するプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0 1 4 2】

まず、CPU 2 1 1 は、硬貨投入口 2 0 8 に硬貨が投入されたか否かを判断する（ステップ S 2 0 0）。すなわち、CPU 2 1 1 は、硬貨識別器 2 1 5 からの識別信号を受信したか否かを判断することにより、硬貨投入口 2 0 8 に硬貨が投入されたか否かを判断するのである。この識別信号には、硬貨の種類に係るデータが含まれる。

【0 1 4 3】

硬貨投入口 2 0 8 に硬貨が投入されたと判断した場合、CPU 2 1 1 は、RAM 2 1 3 に記憶された有価価値に、投入された硬貨と等価な有価価値を加算して記憶させる処理を行う（ステップ S 2 0 1）。例えば、既に RAM 2 1 3 に 1 0 0 ドルの有価価値が記憶されており、ステップ S 2 0 0 において、5 ドルコインが投入されたと判断した場合、ステップ S 2 0 1 において、CPU 2 1 1 は、有価価値を 1 0 5 ドルとして RAM 2 1 3 に記憶するのである。

【0 1 4 4】

ステップ S 2 0 0 において、硬貨が投入されていないと判断した場合、又は、ステップ S 2 0 1 の処理を実行した場合、CPU 2 1 1 は、紙幣挿入口 2 0 3 に紙幣が挿入されたか否かを判断する（ステップ S 2 0 2）。すなわち、CPU 2 1 1 は、紙幣挿入口 2 1 4 からの識別信号を受信したか否かを判断することにより、紙幣挿入口 2 1 1 に紙幣が挿入されたか否かを判断するのである。この識別信号には、紙幣の種類に係るデータが含まれる。

【0 1 4 5】

紙幣挿入口 2 0 3 に紙幣が挿入されたと判断した場合、CPU 2 1 1 は、RAM 2 1 3 に記憶された有価価値に、挿入された紙幣と等価な有価価値を加算して記憶させる処理を行う（ステップ S 2 0 3）。例えば、既に RAM 2 1 3 に 1 0 5 ドルの有価価値が記憶されており、ステップ S 2 0 2 において、1 0 0 ドル紙幣が挿入されたと判断した場合、ステップ S 2 0 3 において、CPU 2 1 1 は、有

価値を 2 0 5 ドルとして R A M 2 1 1 に記憶するのである。

【0 1 4 6】

ステップ S 2 0 2 において、紙幣が挿入されていないと判断した場合、又は、ステップ S 2 0 3 の処理を実行した場合、C P U 2 1 1 は、クレジットカードリーダー 2 0 6 にクレジットカードが挿入されたか否かを判断する（ステップ S 2 0 4 ）。すなわち、C P U 2 1 1 は、クレジットカードリーダー 2 0 6 に命令信号を送信してクレジットカードが挿入されているか否かを認識させる処理を行わせる。クレジットカードリーダー 2 0 6 は、クレジットカードが挿入されていることを認識した場合には、C P U 2 1 1 に対して認識信号を送信する。C P U 2 1 1 は、この認識信号を受信したか否かにより、クレジットカードが挿入されたか否かを判断する。

【0 1 4 7】

クレジットカードが挿入されたと判断した場合、C P U 2 1 1 はカード決済処理を行う（ステップ S 2 0 5 ）。

すなわち、C P U 2 1 1 は、クレジットカードに記憶された貨幣情報を読み取り、表示装置 2 0 7 に所定の画像を表示させることにより、遊技者に対してパスワードを入力を促す。パスワードが入力されると、C P U 2 1 1 は、カードの使用許可を求める旨の信号を、通信用インターフェイス回路 2 1 7 を介して、外部（例えば、カード認証センタ等）に送信する。カード認証センタ等では、不正使用の有無等が確認され、使用を許可する場合には、カードの使用許可を認める信号を送信する。一方、C P U 2 1 1 は、外部から通信用インターフェイス回路 2 1 7 を介して、カードの使用許可を認める信号を受信すると、コントロールボタン 2 0 5 や 1 0 キー 2 1 8 を介して入力される数値に応じて、外部へ信号を送信する。外部に送信されたこれらの信号に基づいて、後に決済が行われる。

C P U 2 1 1 は、ステップ S 2 0 5 の処理を実行した後、R A M 2 1 3 に記憶された有価値に、新たに有価値を加算して記憶させる処理を行う（ステップ S 2 0 6 ）。

【0 1 4 8】

ステップ S 2 0 4 において、クレジットカードが挿入されていないと判断した場

合、又は、ステップ S 206 の処理を実行した場合、CPU 211 は、コントロールボタン 205 や 10 キー 218 を介して、カードを発行する旨の指示が入力されたか否かを判断する（ステップ S 207）。カードを発行する旨の指示が入力されていないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0149】

一方、カードを発行する旨の指示が入力されたと判断した場合、CPU 211 は、R/W 216 を駆動させ、ハウスカード発行機 200 内の所定の箇所に格納されたハウスカードに、有価価値を記憶させる処理を行う（ステップ S 208）。次に、CPU 211 は、カード発行装置 219 を駆動させ、有価価値が記憶されたハウスカードを発行する処理を行い（ステップ S 209）、本サブルーチンを終了する。

このとき、ハウスカード発行機 200 は、投入された貨幣又は入力された貨幣情報に応じた有価価値をハウスカードに記憶させる有価価値出力手段として機能し、また、有価価値が記憶されたハウスカードを発行する発行手段として機能する。

【0150】

なお、上述したハウスカード発行機 200 においては、遊技者がハウスカードに記憶される有価価値を決定することが可能であるが、本発明の遊技システムに係るハウスカード発行機においては、ハウスカードに所定の有価価値（例えば、100 ドル、1000 ドル、10000 ドル等）が記憶されており、遊技者が、ハウスカード発行機に、当該有価価値と等価な貨幣を投入することにより、上記ハウスカードが発行されることにしてもよい。

【0151】

次に、本発明の遊技システムに係る換金装置 300 について図面を用いて説明する。

図 13 は、図 9 に示した換金装置 300 を模式的に示す斜視図である。

換金装置 300 を構成する本体装置 301 の上面の手前右側には、ハウスカード挿入口 302 が設けられており、その内部には R/W 306 が設置されている。

また、本体装置 301 の上面の手前左側には、遊技媒体の投入を可能とする遊技

媒体投入口 3 0 4 が設けられており、その内部には遊技媒体計数装置 3 1 8 が設置されている。この遊技媒体計数装置 3 1 8 は、従来公知の硬貨計数器と略同様の構成を有するものである。

【0 1 5 2】

本体装置 3 0 1 の上面の中央右側には、「0」～「9」の数字の入力を可能とする 1 0 キー 3 0 7 が設置されており、本体装置 3 0 1 の上面の中央左側には、複数のコントロールボタン 3 0 6 が設置されている。また、本体装置 3 0 1 の上面の奥左側には、表示装置 3 0 8 が設置されており、この表示装置 3 0 8 には、遊技者に対して各種の指示の入力を促す画像が表示される。

また、本体装置 3 0 1 の前面には、硬貨排出口 3 0 5 及び紙幣排出口 3 0 3 が設けられており、これらの排出口から硬貨や紙幣が払い出されることになる。

【0 1 5 3】

図 1 4 は、図 9 に示した換金装置 3 0 0 の内部構造を示すブロック図である。

換金装置 3 0 0 は、制御部 3 1 0 及びその周辺機器により構成されている。

制御部 3 1 0 は、CPU 3 1 1 と、ROM 3 1 2 と、RAM 3 1 3 と、通信用インターフェイス回路 3 1 7 とを備えている。CPU 3 1 1 は、遊技者の操作によりコントロールボタン 3 0 6 や 1 0 キー 3 0 7 から供給される命令信号、R/W 3 1 6 や遊技媒体計数装置 3 1 8 から供給される信号、及び、ROM 3 1 2 と RAM 3 1 3 とに記憶されたデータやプログラムに基づいて、換金装置 3 0 0 を構成する周辺機器を制御し、紙幣や硬貨を払い出す処理を行う。

ROM 3 1 2 は、換金装置 3 0 0 の基本的な機能を実現させるためのプログラム、画像データや音データ等のデータを記憶する。RAM 3 1 3 は、進行中の紙幣や貨幣の払い出し処理等の処理に必要なデータやプログラムを一時的に記憶する。通信用インターフェイス回路 3 1 7 は、通信回線 1 0 1 を介して、ホストコンピュータ 1 1 0 等の遊技場 1 0 0 に設置された各装置との通信をすすめるためのものである。

【0 1 5 4】

上述した制御部 3 1 0 には、コントロールボタン 3 0 6、1 0 キー 3 0 7、R/W 3 1 6 及び遊技媒体計数装置 3 1 8 が接続されている。

コントロールボタン 306 や 10 キー 307 が操作されて指示が入力されたときには、その入力操作に応じた命令信号が CPU 311 に供給される。CPU 311 は、この命令信号に基づいて、紙幣や硬貨の払い出し等の処理を進行させる。

【0155】

R/W 316 は、CPU 311 からの命令信号により動作し、ハウスカードから有価価値等のデータを読み取る旨の指示の入力があったときには、ハウスカードに記憶された有価価値等のデータを読み取る。CPU 311 はそのデータを RAM 313 に記憶させる。

遊技媒体計数装置 318 は、従来公知の硬貨計数器と略同様に構成を有するものであり、CPU 311 からの命令信号により動作し、遊技媒体投入口 304 に投入されたコイン等を計数する。CPU 311 はその結果と等価な有価価値を RAM 213 に記憶させる。

【0156】

また、制御部 310 には、表示装置 308、硬貨払出装置 314 及び紙幣払出装置 315 が接続されている。表示装置 308 には、紙幣や硬貨の払い出し処理に必要な指示の入力を促す画像等、各種の画像が表示される。

紙幣払出装置 315 は、CPU 311 からの命令信号により動作し、RAM 313 に記憶された有価価値の範囲内で、紙幣排出口 303 から紙幣を払い出す。また、硬貨払出装置 314 は、CPU 311 からの命令信号により動作し、RAM 313 に記憶された有価価値の範囲内で、硬貨排出口 305 から硬貨を払い出す。有価価値を紙幣として払い出すか、硬貨として払い出すかについては、例えば、遊技者がコントロールボタン 306 や 10 キー 307 を操作することにより選択することができるようにしてもよく、紙幣にて払い出すことが可能な限度において有価価値を紙幣にて払い出し、残りの有価価値を硬貨にて払い出すというようにしてもよい。

【0157】

図 15 は、図 9 に示した換金装置 300 において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。なお、このサブルーチンは、予め実行されている換金装置 300 の動作を制御するプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行

されるものである。

【0 1 5 8】

まず、CPU 3 1 1 は、ハウスカード挿入口 3 0 2 にハウスカードが挿入されたか否かを判断する（ステップ S 3 0 0）。

すなわち、CPU 3 1 1 は、R/W 3 1 6 に対して命令信号を送信して、ハウスカード挿入口 3 0 2 にハウスカードが挿入されているか否かを認識させる処理を行わせる。R/W 3 1 6 は、ハウスカード挿入口 3 0 2 にハウスカードが挿入されていることを認識した場合には、CPU 3 1 1 に対して命令信号を送信する。CPU 3 1 1 は、この認識信号を受信したか否かにより、ハウスカード挿入口 3 0 2 にハウスカードが挿入されたか否かを判断する。

【0 1 5 9】

ハウスカード挿入口 3 0 2 にハウスカードが挿入されたと判断した場合、ハウスカードに記憶された有価価値を読み取る処理を行う（ステップ S 3 0 1）。

すなわち、CPU 3 1 1 は、まず、R/W 3 1 6 を駆動させ、ハウスカード挿入口 3 0 2 を介して、ハウスカードが換金装置 3 0 0 内に取り込み、遊技者が自由にハウスカードを抜き差しすることができないようにする。その後、CPU 3 1 1 は、R/W 3 0 6 を駆動させ、ハウスカードに記憶された有価価値を読み取り、RAM 3 1 3 に記憶させる。

【0 1 6 0】

ステップ S 3 0 0 において、ハウスカード挿入口 3 0 2 にハウスカードが挿入されていないと判断した場合、又は、ステップ S 3 0 1 の処理を実行した場合、CPU 3 1 1 は、遊技媒体投入口 3 0 4 に遊技媒体が投入されたか否かを判断する（ステップ S 3 0 2）。すなわち、CPU 3 1 1 は、コントロールボタン 3 0 6 等を介して、遊技媒体の投入が完了した旨の指示が入力されたか否かを判断する。

【0 1 6 1】

ステップ S 3 0 2 において、遊技媒体が投入されたと判断した場合、CPU 3 1 1 は、遊技媒体計数装置 3 1 8 を駆動させ、遊技媒体投入口 3 0 4 に投入された遊技媒体を計数する処理を行い（ステップ S 3 0 3）、計数された結果と等価な

有価価値を、RAM313に記憶された有価価値に加算して記憶させる（ステップS304）。

【0162】

ステップS302において、遊技媒体が投入されていないと判断した場合、又は、ステップS304の処理を実行した場合、CPU311は、コントロールボタン306を介して、有価価値を換金する旨の指示が入力されたか否かを判断する（ステップS305）。

ステップS305において、有価価値を換金する旨の指示が入力されたと判断した場合、CPU311は、RAM313に記憶された有価価値に応じて、硬貨払出装置314及び／又は紙幣払出装置315を駆動させ、RAM313に記憶された有価価値に応じた貨幣を払い出す処理を行う（ステップS306）。その結果、紙幣は紙幣排出口303から払い出され、硬貨は硬貨排出口305から払い出されることになる。次に、CPU311は、RAM313に記憶された有価価値を消去する処理を行い、本サブルーチンを終了する。

このとき、換金装置300は、投入された遊技媒体又は有価価値に応じて、貨幣の払い出しを行う遊技媒体換金手段として機能する。

【0163】

図16は、図9に示したホストコンピュータ110の内部構造を示すブロック図である。

ホストコンピュータ110は、ハードディスクドライブ118と、CPU111と、ROM112と、RAM113と、通信用インターフェイス回路117とから構成されている。ハードディスクドライブ118は、ハウスカード発行機200、換金装置300、遊技場100に設置された各種ゲーム装置及び外部（例えば、カード認証センタ等）と通信するためのプログラムを記憶し、さらに、ハウスカード発行機200、換金装置300及び遊技場100に設置された各種ゲーム装置から取得する各遊技者のIDカードを記憶し、さらに、IDカードごとに有価価値の入力値と出力値とを記憶する。通信用インターフェイス回路117は、通信回線101を介して、上述したような各装置との通信をするためのものである。

【0164】

図17は、図9に示したホストコンピュータ110において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンは、予め実行されているホストコンピュータ110の動作を制御するプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0165】

まず、CPU111は、通信用インターフェイス回路117から、通信回線101を介して、ハウスカード発行機200、換金装置300及び遊技場100に設置された各ゲーム装置に対して、要求信号を送信する（ステップS100）。

この要求信号は、ハウスカードによる有価価値の入力及び／又はハウスカードへの有価価値の出力があったことをホストコンピュータ100へ通知するように要求する信号である。一方、ハウスカード発行機200、換金装置300及び遊技場100に設置された各ゲーム装置は、上記要求信号を受信すると、ハウスカードによる有価価値の入力及び／又はハウスカードへの有価価値の出力があったか否かを判断し、有価価値の出入力があったと判断した場合、ホストコンピュータ110に対して応答信号を送信する。この応答信号には、有価価値の出入力が行われたハウスカードに記憶されたIDコード、並びに、有価価値の入力値及び／又は出力値に係るデータが含まれる。

このとき、ホストコンピュータ110は、通信回線101を介して、有価価値の入力値及び出力値並びにIDコードを他の装置から取得する有価価値情報取得手段として機能する。

【0166】

次に、CPU111は、上述したような応答信号を受信したか否かを判断する（ステップS101）。ステップS101において、応答信号を受信していないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

一方、応答信号を受信したと判断した場合、CPU111は、応答信号により取得したIDコードの認証を行う（ステップS102）。

【0167】

ステップS102における処理を実行した後、CPU111は、取得したIDコ

ードが正規の I D コードであるか否かを判断する（ステップ S 1 0 3）。

取得した I D コードが正規の I D コードではないと判断した場合、その I D コードが記憶されたハウスカードは、他の遊技場において使用されるべきハウスカードであるか、不正にデータが改竄されたハウスカードであることになるので、C P U 1 1 1 は不正報知処理を行う（ステップ S 1 0 4）。

この不正報知処理は、例えば、ホストコンピュータ 1 1 0 に設けられた表示装置に、不正行為が行われたゲーム装置の種類や番号等を表示させたり、ホストコンピュータ 1 1 9 に設けられたスピーカから、不正行為が行われたゲーム装置の種類や番号を報知する音声を出力させたりする処理である。また、このような処理に加えて、例えば、不正行為が行われたゲーム装置がスロットマシンやビデオポーカー等である場合には、ゲームを停止させる処理を行うこととしてもよい。

【0 1 6 8】

一方、ステップ S 1 0 3 において、取得した I D コードが正規の I D コードであると判断した場合、C P U 1 1 1 は、I D コードごとに有価価値の入力値及び出力値を記憶する処理を行う（ステップ S 1 0 6）。

例えば、ハウスカード発行機 1 0 0 において、1 0 0 ドルの有価価値が記憶されたハウスカードが発行されれば、有価価値の出力値は 1 0 0 ドルであり、また、該ハウスカードがゲーム装置に挿入されれば、有価価値の入力値は 1 0 0 ドルとなる。このように、正常にゲームが行われる限り、一の装置で使用されたハウスカードが他の装置で使用される際、一の装置における有価価値の出力値と、他の装置における有価価値の入力値は合致する。

このとき、ホストコンピュータ 1 1 0 は、取得した有価価値の入力値及び出力値を I D コードごとに記憶する有価価値情報記憶手段として機能する。

【0 1 6 9】

次に、C P U 1 1 1 は、有価価値の入力値及び出力値が整合しているか否かを判断する（ステップ S 1 0 6）。すなわち、C P U 1 1 1 は、上述したように、一の装置における有価価値の出力値と、他の装置における有価価値の入力値とを、I D コードごとに比較し、有価価値の入力値及び出力値が整合しているか否かを判断するのである。

【0170】

ステップ S106において、有価価値の入力値及び出力値が整合していると判断した場合、本サブルーチンを終了する。一方、有価価値の入力値及び出力値が整合していないと判断した場合、CPU111は、不正報知処理を行い（ステップ S104）、本サブルーチンを終了する。

【0171】

次に、図9に示した遊技システムの動作について説明することにする。

図9に示した遊技システムにおいて、遊技者がゲームを行う方法としては、例えば、下記の〔1〕～〔5〕の段階を含む方法を挙げることができる。

【0172】

- 〔1〕 貨幣又はクレジットカードによりハウスカードの発行を受ける段階、
- 〔2〕 ハウスカードを用いてゲーム装置により遊技媒体の提供を受ける段階、
- 〔3〕 遊技媒体を用いてゲームを行う段階、
- 〔4〕 行っているゲームを終了する段階、及び、
- 〔5〕 遊技場でのゲームを終了する段階。

【0173】

次に、上記〔1〕～〔5〕の各段階について、図面を用いて詳述することにする。

〔1〕 貨幣又はクレジットカードによりハウスカードの発行を受ける段階

遊技場100に入場した遊技者は、まず、貨幣又はクレジットカードにより、ハウスカード発行機200からハウスカードの発行を受ける必要がある（図12参照）。所定の窓口において、係員が遊技者から現金を受け取り、ハウスカード発行機200でハウスカードを発行し、該ハウスカードを遊技者に手渡すこととしてもよい。ハウスカード発行機から発行される際、ハウスカードには有価価値とIDコードとが記憶される。なお、ゲーム装置が、ハウスカード発行機200と同様の機能を有する場合、すなわち、有価価値書込手段と発行手段とを備えている場合には、遊技者は、ゲーム装置からハウスカードの発行を受けることができる。

また、ハウスカードが発行されると、ホストコンピュータ110には、当該ハウ

スカードを発行したゲーム装置から通信回線 101 を介して、有価価値の出力値及び ID コードが供給され、ホストコンピュータ 110 は、ID コードごとに有価価値の出力値を記憶する。

【0174】

[2] ハウスカードを用いてゲーム装置により遊技媒体の提供を受ける段階
遊技者は、遊技場 100 に設置された各種のゲーム装置から、ゲームを行いたいゲーム装置を選択し、該ゲーム装置に設けられたカード挿入口にハウスカードを挿入する。その結果、ハウスカードに記憶された有価価値及び ID コードが読み取られる。このとき、ホストコンピュータ 110 には、ゲーム装置から通信回線 101 を介して、有価価値の入力値及び ID コードが供給され、ホストコンピュータ 110 は、ID コードごとに有価価値の入力値を記憶する。ホストコンピュータ 110 は、ID コード認証の結果、他の遊技場のハウスカードであると判断した場合、又は、有価価値の入出力値によりハウスカードに記憶されたデータが改竄されていると判断した場合、不正行為が行われた旨の報知を行う（図 17 参照）。

【0175】

ゲーム装置は、遊技者の指示等により、ゲーム装置に定められた遊技媒体の種類及び最小単位に基づき、有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する（図 3、図 8 参照）。このとき、スロットマシン等においては、遊技媒体を提供する代わりに、遊技媒体と等価なクレジット数を増加させることとしてもよい。

【0176】

[3] 遊技媒体を用いてゲームを行う段階
上記 [2] の段階においてゲーム装置から提供された遊技媒体は、該ゲーム装置に定められた遊技媒体の種類及び最小単位に基づいて提供された遊技媒体であり、該ゲーム装置にて使用可能である。なお、ゲーム装置においてゲームを行う方法については、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。ゲームの進行中に遊技媒体を全て使い果たした場合、上記 [2] の段階において遊技媒体の提供を受けることが可能である。

【0177】

〔４〕行っているゲームを終了する段階

上記〔３〕の段階において、ゲームの結果により得られる遊技媒体がクレジットされた場合、遊技者の操作により、遊技媒体と等価な有価価値がハウスカードに記憶された有価価値に加算される。

また、手持ちの遊技媒体が存在する場合、遊技媒体をゲーム装置に投入すれば、遊技者の操作により、遊技媒体と等価な有価価値がハウスカードに記憶された有価価値に加算される。その結果、ゲームの結果により得られた遊技媒体がハウスカードに記憶されたことになるので、遊技者は、多数の遊技媒体を持ち歩くことなく、上記〔２〕の段階において、他のゲーム装置でゲームを開始したり、後述する〔５〕の段階において、遊技場でのゲームを終了したりすることができる。勿論、手持ちの遊技媒体は、所持したままゲームを終了することも可能である。このとき、ホストコンピュータ 1 1 0 は、通信回線 1 0 1 を介して、有価価値の出力値及び I D コードが供給され、ホストコンピュータ 1 1 0 は、I D コードごとに有価価値の出力値を記憶する。

【 0 1 7 8 】

このように、遊技者は、上記〔２〕～〔４〕の段階を繰り返すことにより、煩雑なコイン等の両替作業を行う必要がなく、複数種のゲームや複数種のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、コイン等の両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【 0 1 7 9 】

〔５〕遊技場でのゲームを終了する段階

遊技場 1 0 0 でのゲームを終了する遊技者は、ハウスカードにより換金装置 3 0 0 から貨幣の払い出しを受けることができる（図 1 5 参照）。所定の窓口において、係員が遊技者からハウスカードを受け取り、換金装置 3 0 0 に現金の払い出しを受け、当該現金を遊技者に手渡すこととしてもよい。

このとき、ハウスカードから読み取られた有価価値の入力値及び I D コードは、

通信回線 101 を介して、ホストコンピュータ 110 に供給される。ホストコンピュータ 110 は、ID コード認証の結果、他の遊技場のハウスカードであると判断した場合、又は、有価価値の入出力値によりハウスカードに記憶されたデータが改竄されていると判断した場合、不正行為が行われた旨の報知を行う（図 17 参照）。

【0180】

換金装置 300 は、ハウスカードから読み取った有価価値に応じて、貨幣の払い出しを行う。また、クレジットカードを用いて貨幣情報の出力を行うこととしてもよい。また、ゲーム装置が、換金装置 300 と同様の機能を有する場合、すなわち、遊技媒体換金手段を備えている場合、遊技者は、ゲーム装置から貨幣の払い出しを受けることができる。

【0181】

上述したように、本発明の遊技システムによれば、コイン等を所持していなくても、1 枚のハウスカードを携帯していれば、該ハウスカードを複数種のゲーム装置に共通して用いることができ、該ハウスカードによりコイン等の提供を受けることができるため、遊技場でゲームを行う際に多数のコイン等を持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

【0182】

また、コイン等と交換するための有価価値が記憶されたハウスカードが、複数種のゲーム装置に共通して用いられるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑なコイン等の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味や興奮が冷めてしまうことを防止することができるだけでなく、興味や興奮を累積的に倍化させることができ、遊技者は十分にゲームにのめり込むことが可能になる。さらに、コイン等の両替に時間が割かれるということがなくなるため、遊技場側も十分に収益の確保を図ることが可能になる。

【0183】

図 9 に示した遊技システムにおいては、ホストコンピュータに有価価値の入力値

及び出力値がIDコードごとに記憶されるため、これらのデータをリアルタイムで一元管理することができ、これらのデータに基づいて、例えば、他の遊技場のハウスカードが使用されたり、有価価値等のデータが改竄されたりしたことを、迅速かつ確実に認識することができる。その結果、不正なゲーム方法に対して素早く対応することが可能であり、不正なゲーム方法等が行われることを阻止することができる。

【0184】

図9に示した遊技システムにおいては、各ゲーム装置が、ハウスカードに記憶された有価価値を読み取り、定められた遊技媒体の種類及び最小単位に基づき、該有価価値の範囲内で遊技媒体を提供する遊技媒体提供手段と、ゲームの結果により得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体と等価な有価価値を、ハウスカードに記憶された有価価値に加算する有価価値書込手段とを備えているが、本発明の遊技システムは、遊技媒体提供手段と有価価値書込手段とを備えた装置を、ゲーム装置とは別に備えていることとしてもよい。

【0185】

また、ルーレット台50（50A、50B）と、カードゲーム台90（90A、90B）とは、座席ごとに、遊技媒体提供手段と有価価値書込手段とを備えているが、ゲーム装置1台につき、1の遊技媒体提供手段と有価価値書込手段とを備えていることとしてもよい。

【0186】

図9に示した遊技システムは、ハウスカード発行機200と換金装置300とを、別の装置として備えているが、両者の機能を備えた1の装置を備えていることとしてもよい。

【0187】

図9に示した遊技システムにおいては、遊技場100に設置された装置が通信回線を介して接続されているが、本発明においては、必ずしも、遊技システム内の各装置が通信回線を介して接続されている必要はない。また、図9に示した遊技システムにおいては、遊技場100に設置された全ての装置が通信回線101を介して接続されているが、本発明の遊技システムにおいて、通信回線を介して接

続される装置は特に限定されるものではない。例えば、ホストコンピュータとゲーム装置のみとが通信回線を介して接続されることとしてもよく、ホストコンピュータ、ゲーム装置及びハウスカード発行機が通信回線を介して接続されることとしてもよい。

【0 1 8 8】

【発明の効果】

本発明によれば、記憶媒体を携帯していれば、ゲーム装置から遊技媒体の提供を受けてゲームを開始することができるため、遊技場でゲームを行う際に多数の遊技媒体を持ち歩かなければならないという煩わしさを解消することができる。

また、ゲームを開始するとき、ゲーム装置からそのゲーム装置に用いられる遊技媒体が提供され、ゲームを終了するときには、ゲームにより得られる遊技媒体又は投入された遊技媒体が所定の換算率で換算された有価価値として、記憶媒体に加算されるため、最低賭金（ミニマムベット）やゲーム単価（デノミネーション）が異なるゲームやゲーム装置間であっても、煩雑な遊技媒体の両替作業を行う必要がなく、遊技者は複数種のゲームや複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明に係るスロットマシンの一例を模式的に示す斜視図である。

【図 2】 図 1 に示したスロットマシンの内部構造を示すブロック図である。

【図 3】 図 1 に示したスロットマシンにおいて実行されるコイン出入に係るサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 4】 図 3 に示したフローチャートのステップ S 2 4 において呼び出されて実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 5】 本発明に係るルーレット台の一例を模式的に示す斜視図である。

【図 6】 図 5 に示したルーレット台に設置されたサテライトを模式的に示す正面図である。

【図 7】 （a）は、図 5 に示したルーレット台の内部構造を模式的に示すブロック図であり、（b）は、ルーレット台に設置されたサテライトの内部構造を示すブロック図である。

【図 8】 図 5 に示したルーレット台において実行されるチップ出入に係るサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9】 本発明に係る遊技場の一例を模式的に示す概念図である。

【図 1 0】 図 9 に示したハウスカード発行機を模式的に示す斜視図である。

【図 1 1】 図 9 に示したハウスカード発行機の内部構造を示すブロック図である。

【図 1 2】 図 9 に示したハウスカード発行機において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 1 3】 図 9 に示した換金装置を模式的に示す斜視図である。

【図 1 4】 図 9 に示した換金装置の内部構造を示すブロック図である。

【図 1 5】 図 9 に示した換金装置において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 1 6】 図 9 に示したホストコンピュータの内部構造を示すブロック図である。

【図 1 7】 図 9 に示したホストコンピュータにおいて実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

1 0 (1 0 A ~ 1 0 C) スロットマシン

1 1、5 1、6 8 筐体

1 2 前面扉

1 3 ハンドル

1 4 表示窓

1 5 リール

1 6 S P I N ボタン

1 7 受皿

1 8 払出口

1 9 投入口

2 0、6 0 カード挿入口

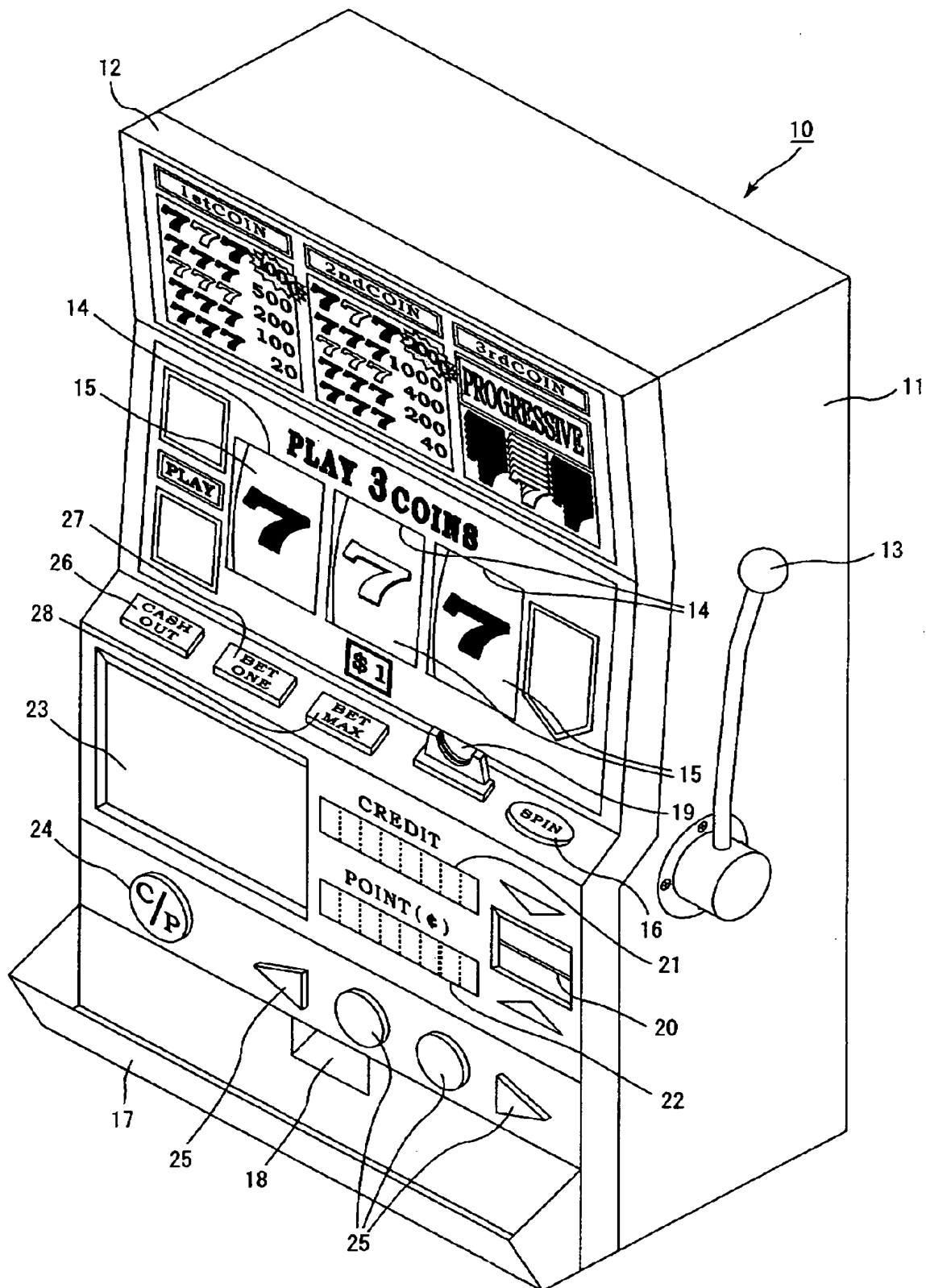
2 1 クレジット数表示器

22、62 有価価値表示器
23、63 表示装置
24 C/P ボタン
25、65 コントロールボタン
26 CASHOUT ボタン
27 BETONE ボタン
28 BETMAX ボタン
30、80 制御部
31、71、81 CPU
32、72、82 ROM
33、73、83 RAM
34 RNG
36、86 R/W
37、87 ホッパー
38、88 コイン検出部
39、59 スピーカ
40 識別センサ
41 リール回転センサ
42 リール位置検出回路
43 モータ駆動回路
50 (50A、50B) ルーレット台
52 天板
53 ルーレット表
54 ルーレット
55 ルーレット盤
56 回転盤
57 スタンド・ディスプレイ
58 サテライト
66 チップ投入口

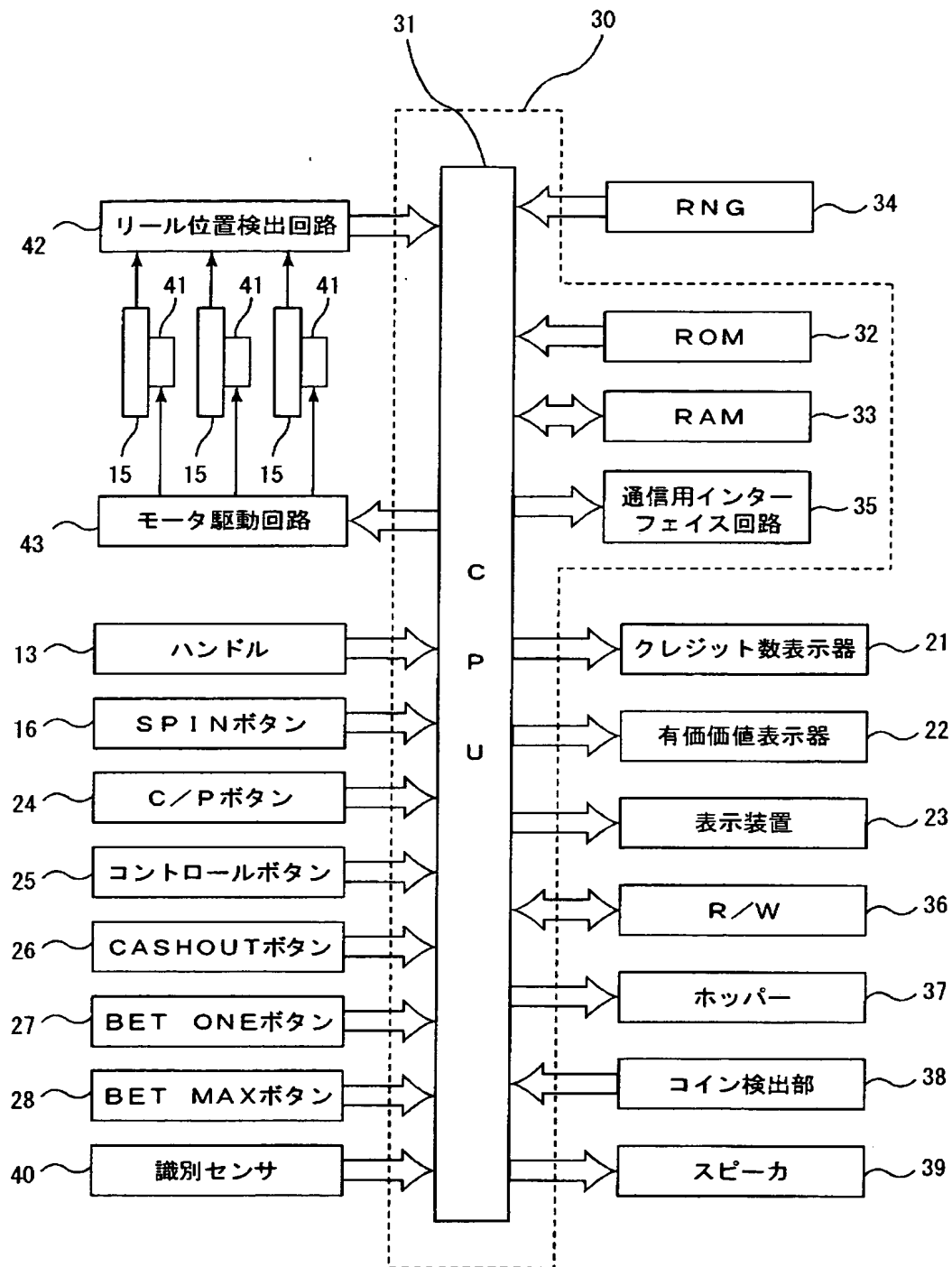
- 6 7 チップ払出口
- 6 9 チップカウンタ
- 7 0 主制御部
- 9 0 (9 0 A、9 0 B) カードゲーム台
- 1 0 0 遊技場
- 1 0 1 通信回線
- 1 1 0 ホストコンピュータ
- 2 0 0 ハウスカード発行機
- 3 0 0 換金装置

【書類名】 図面

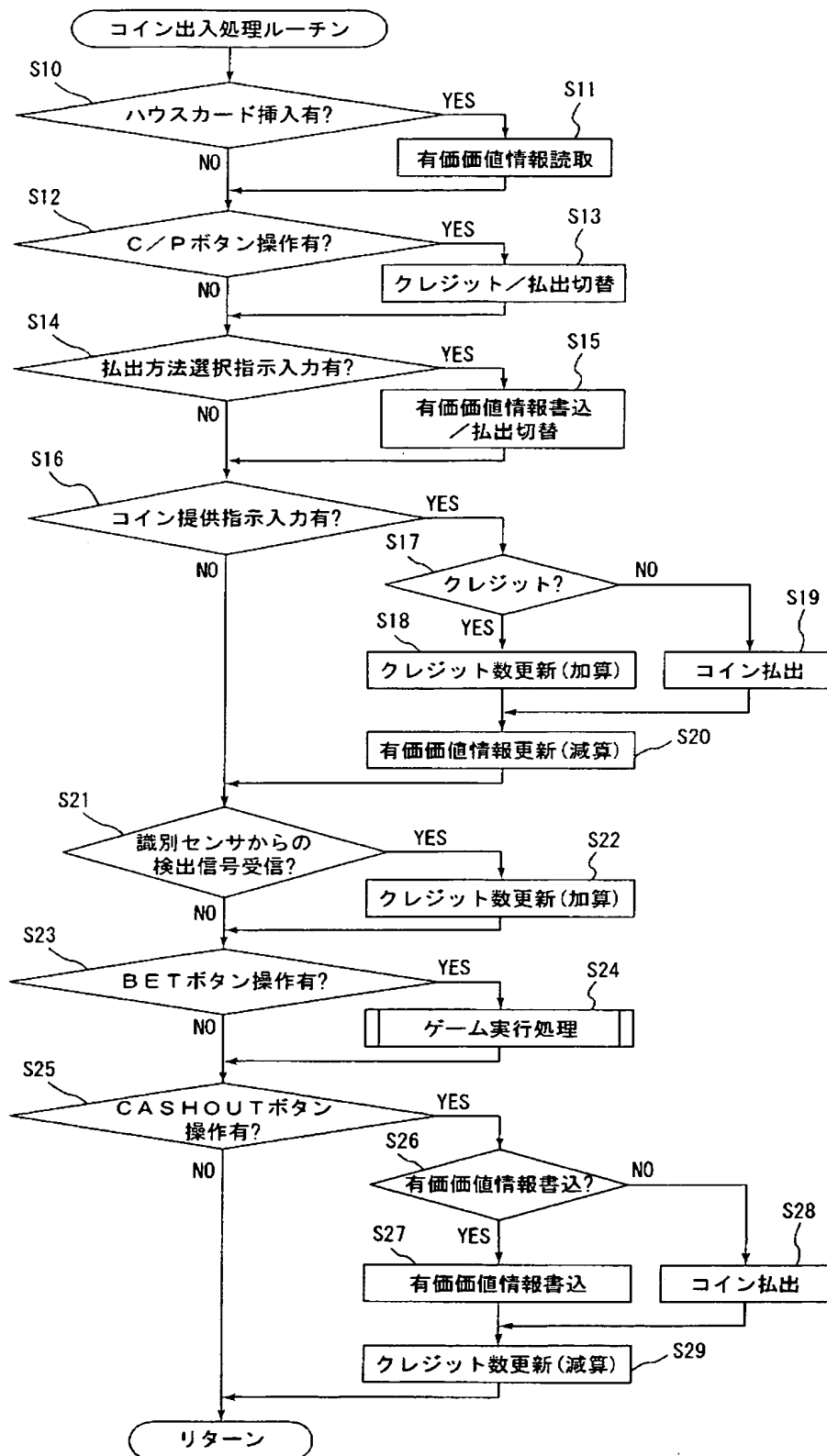
【図 1】



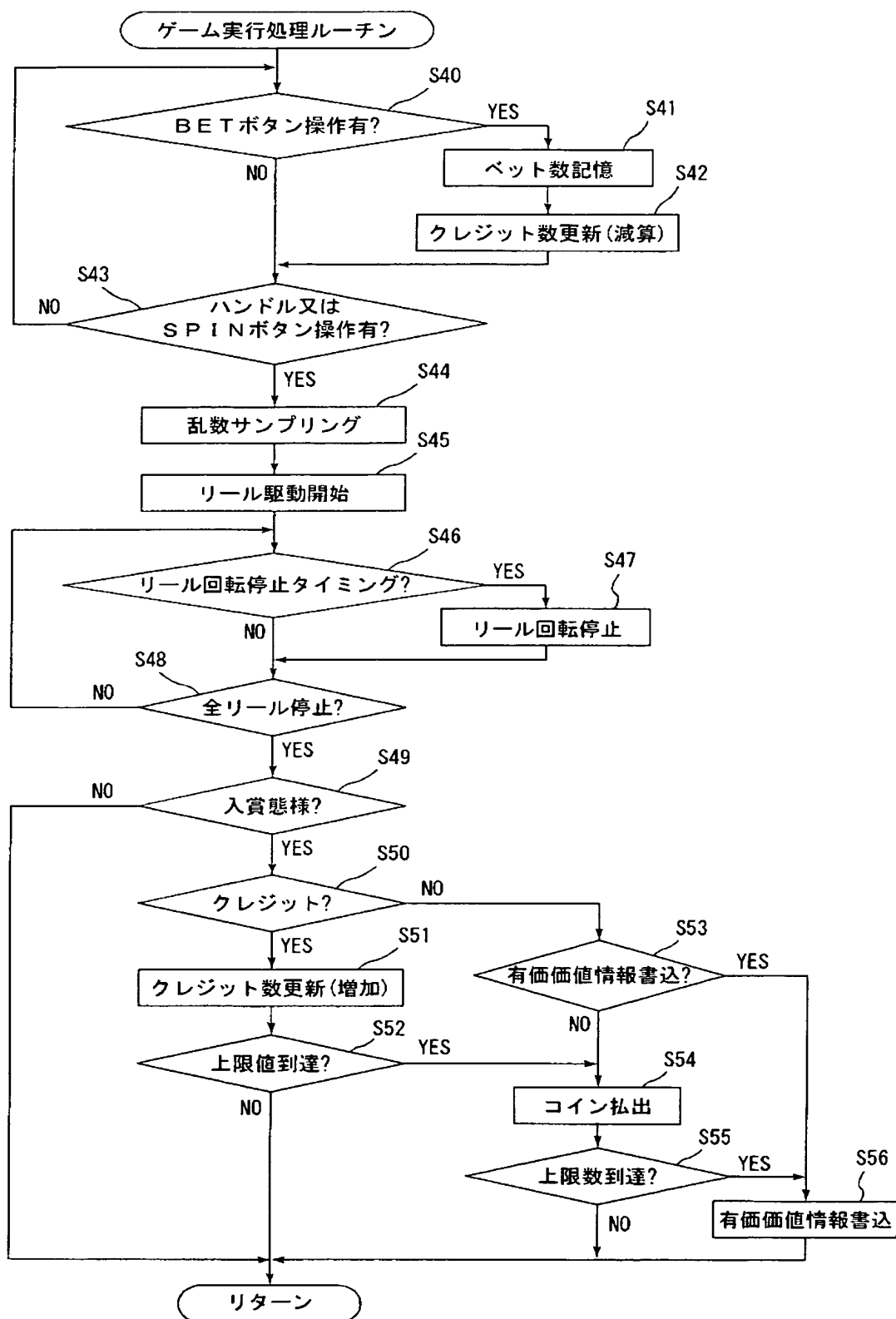
【図 2】



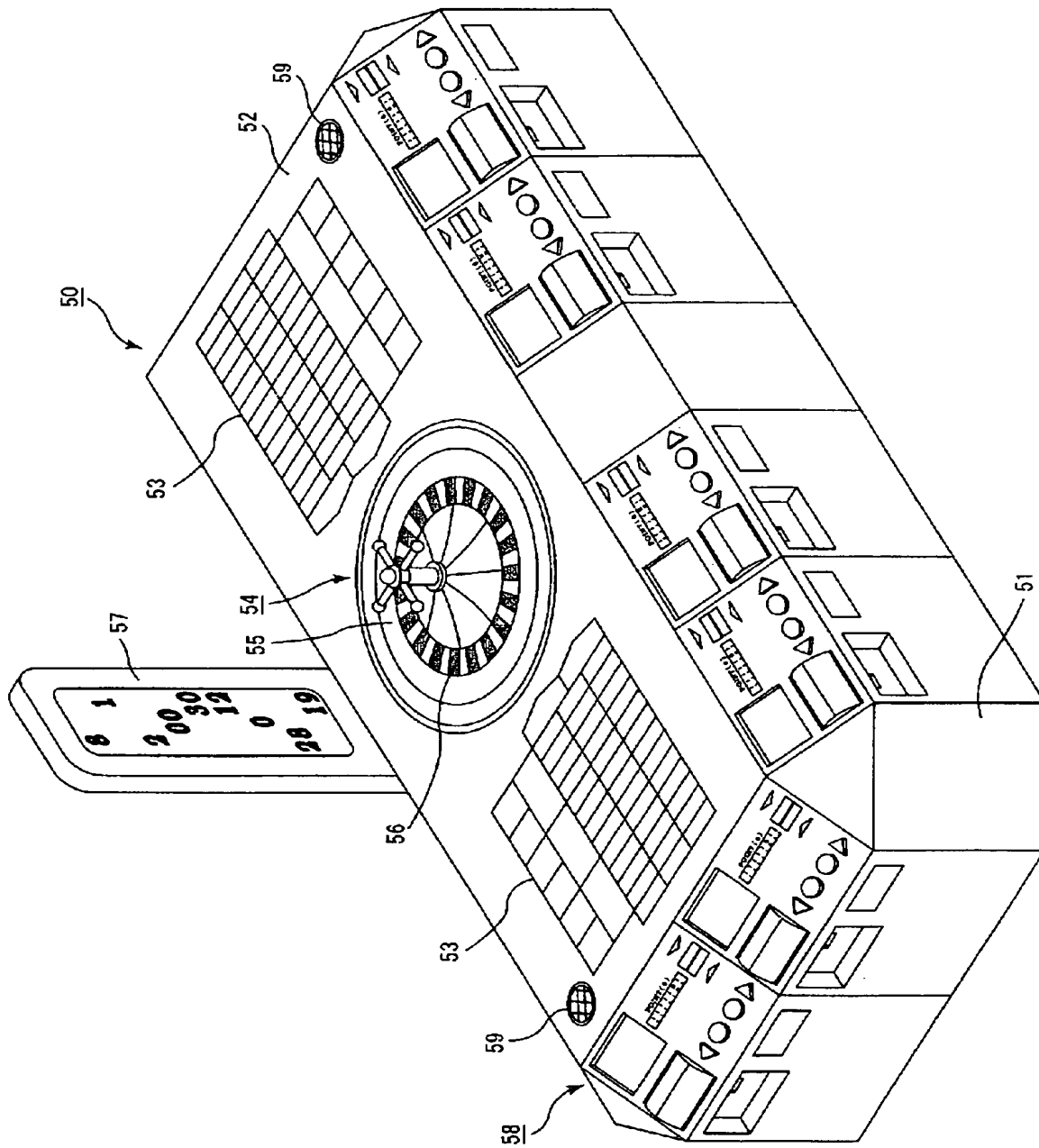
【図 3】



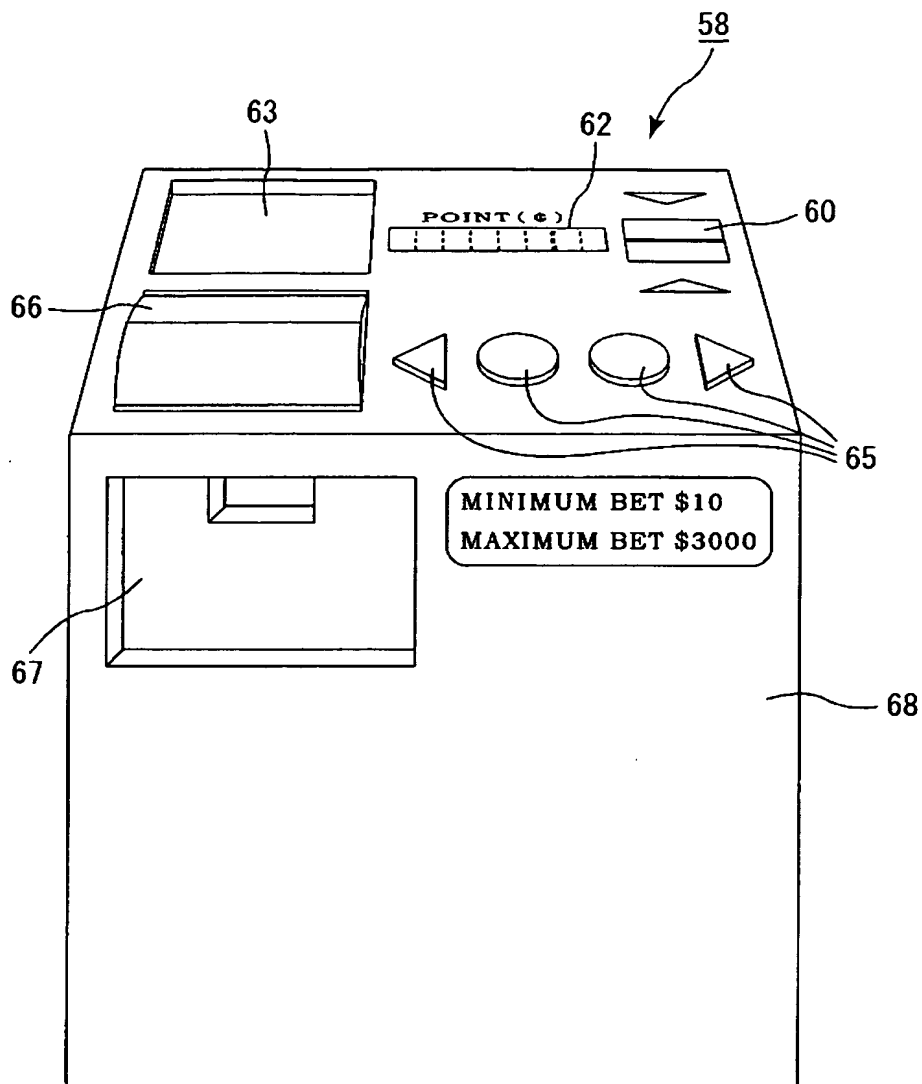
【図 4】



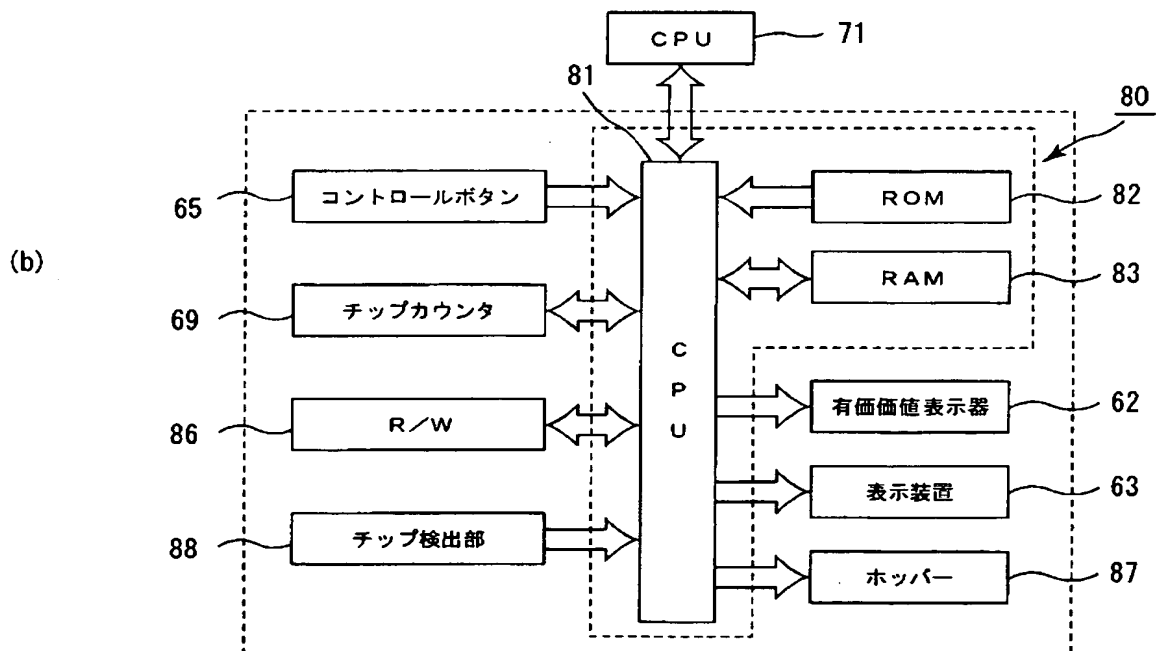
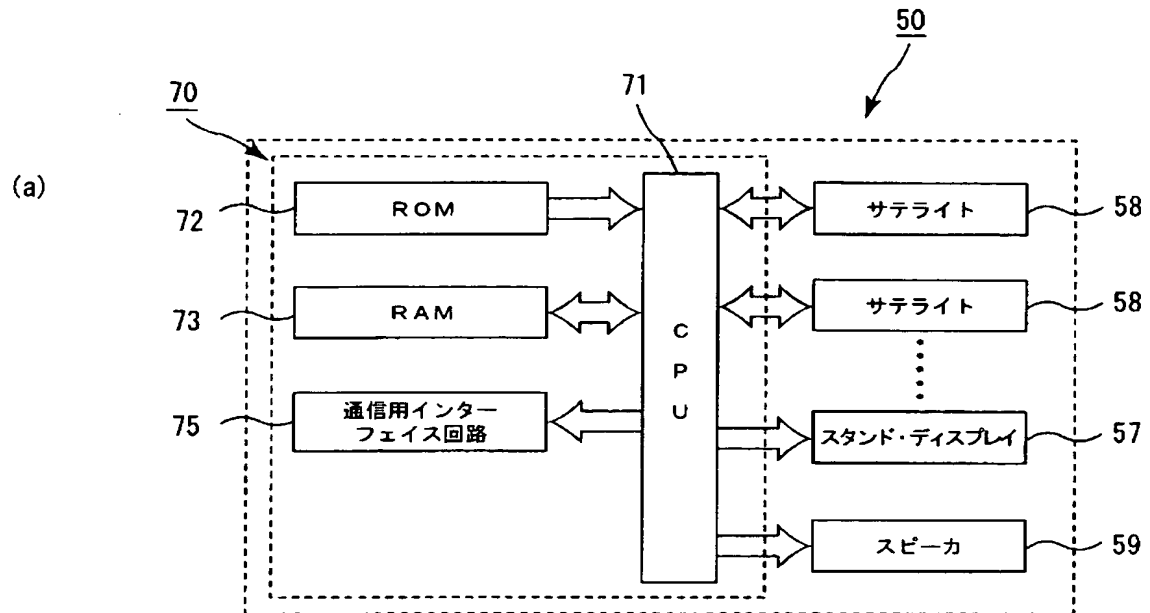
【図 5】



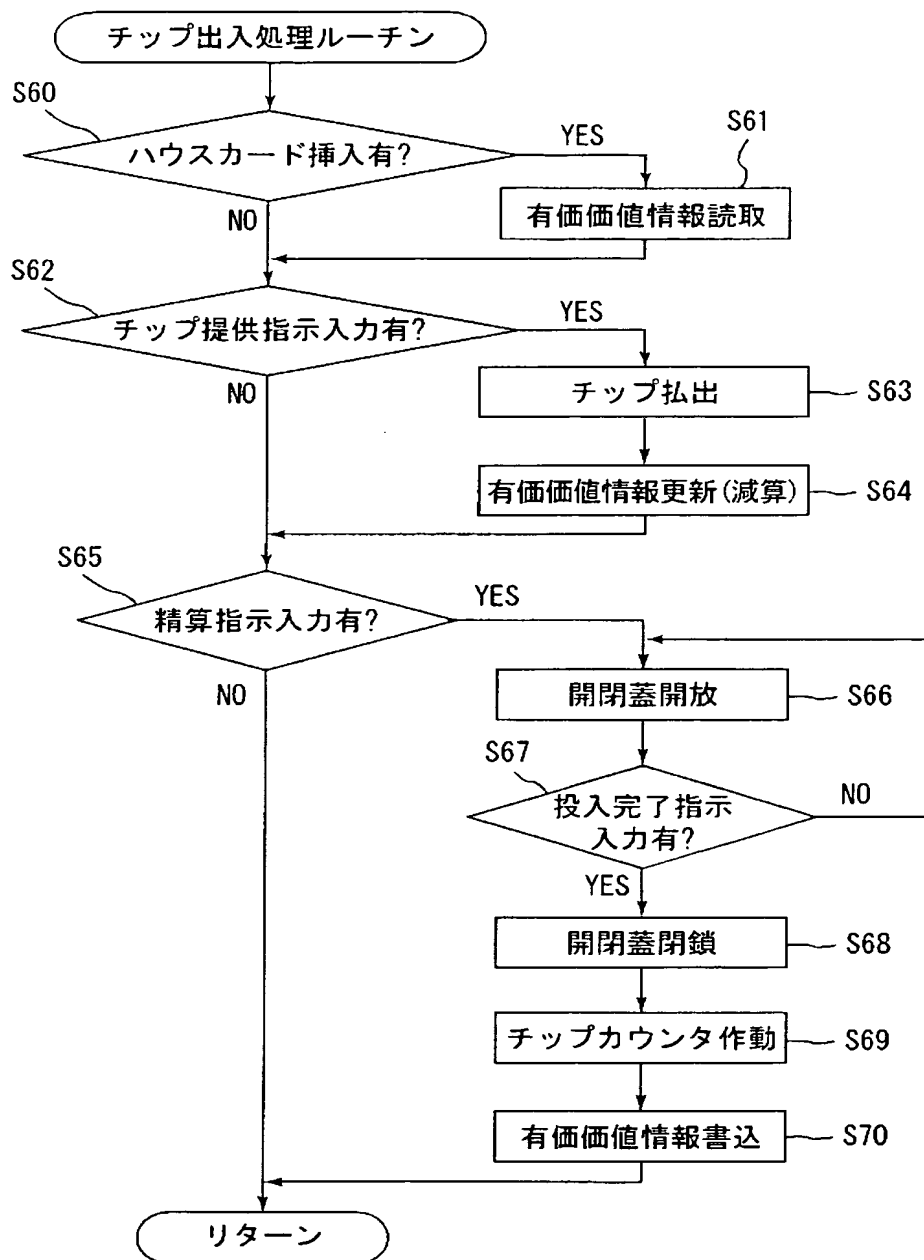
【図 6】



【図 7】

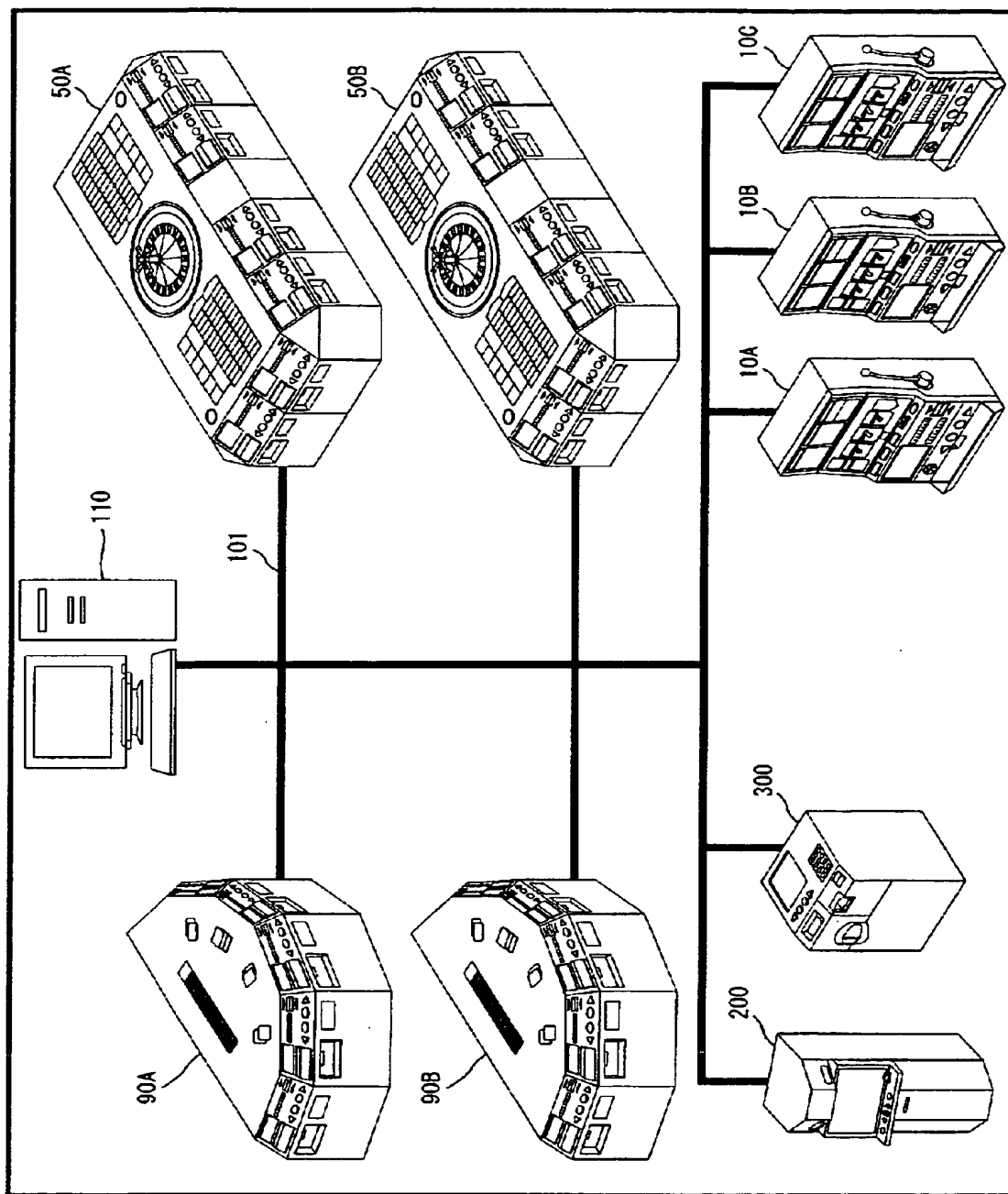


【図 8】

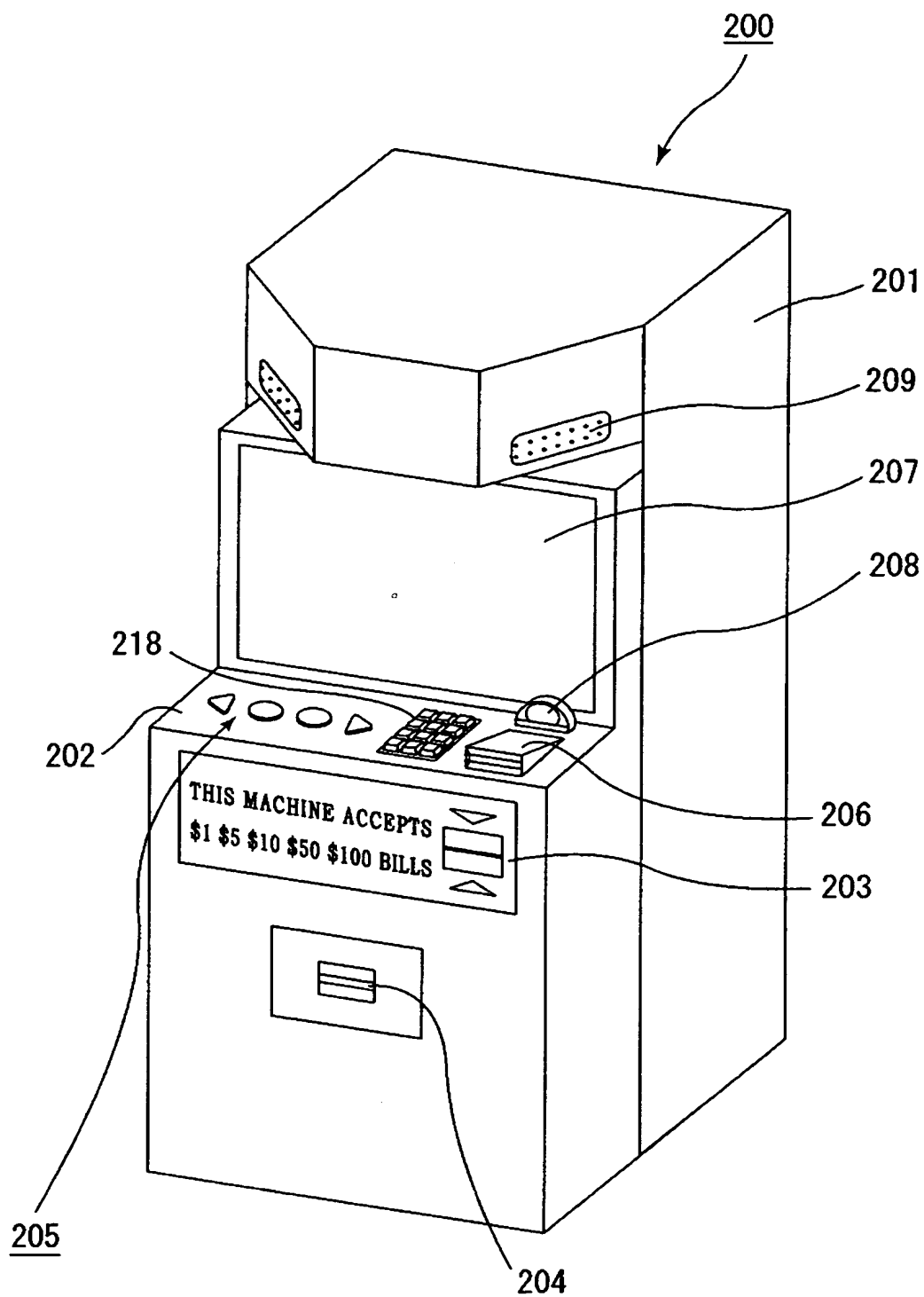


【図 9】

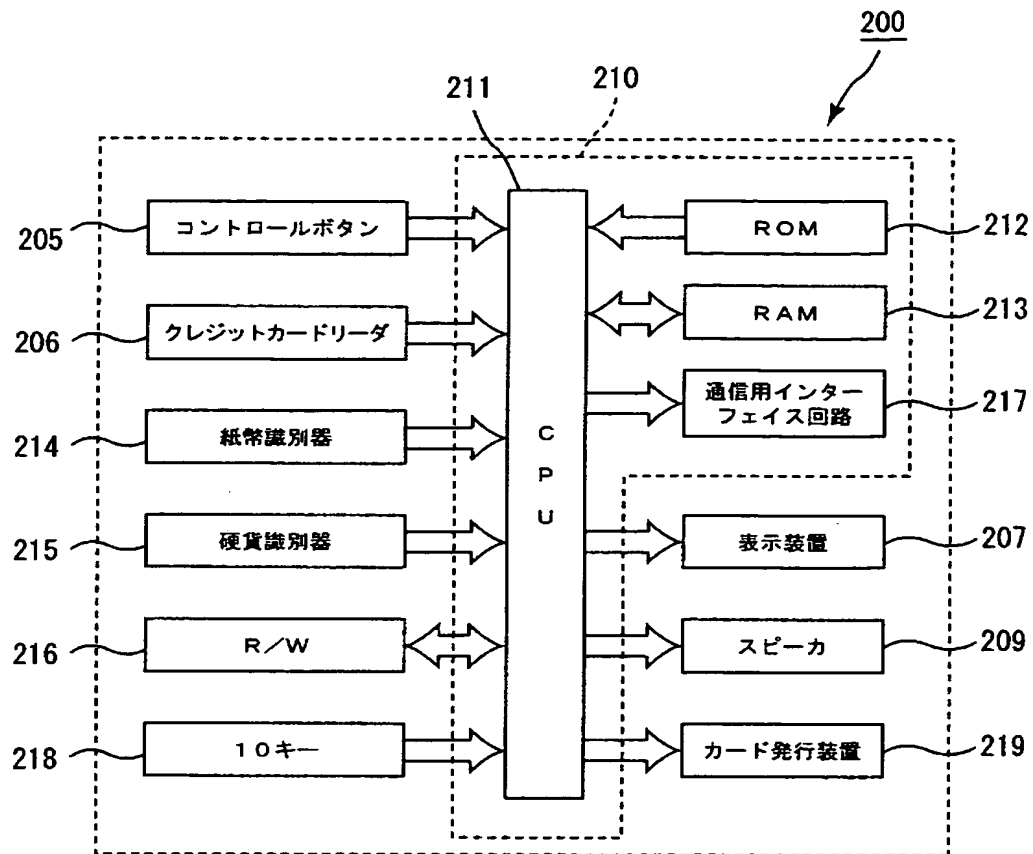
100



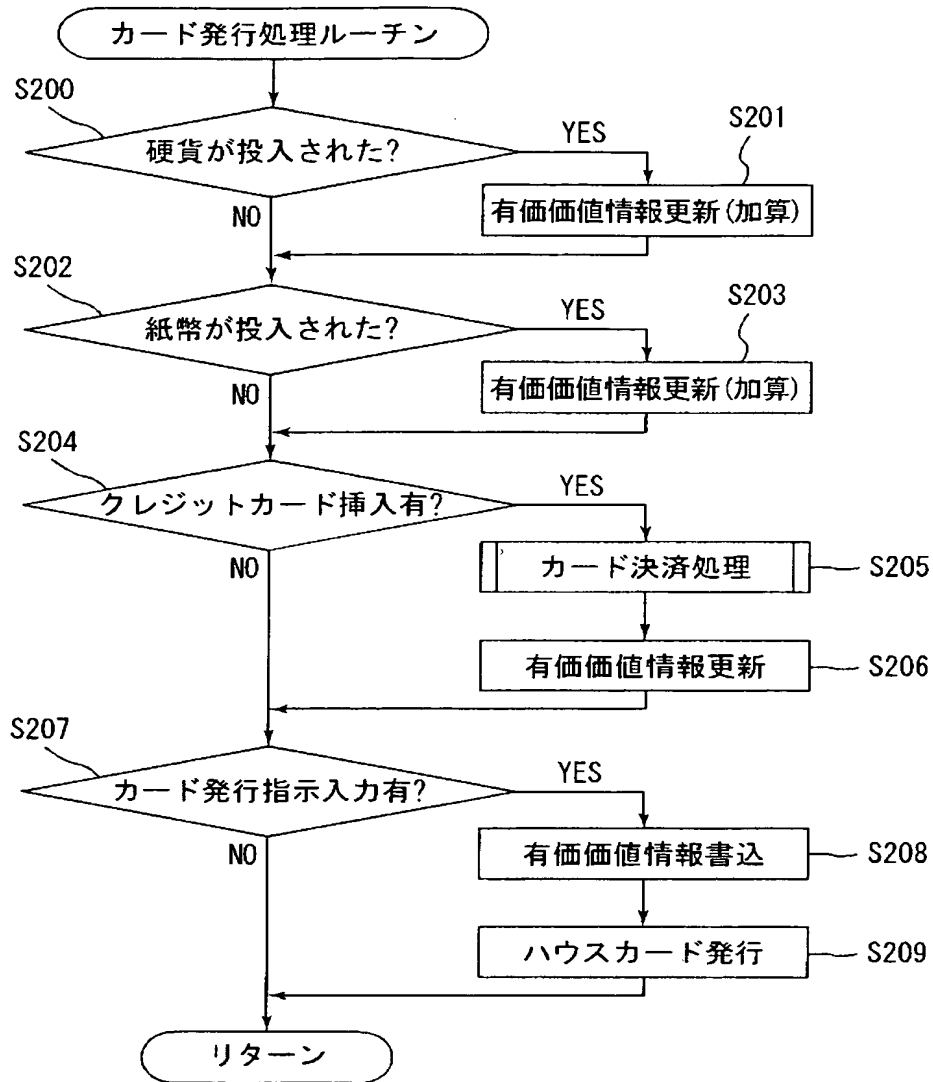
【図 10】



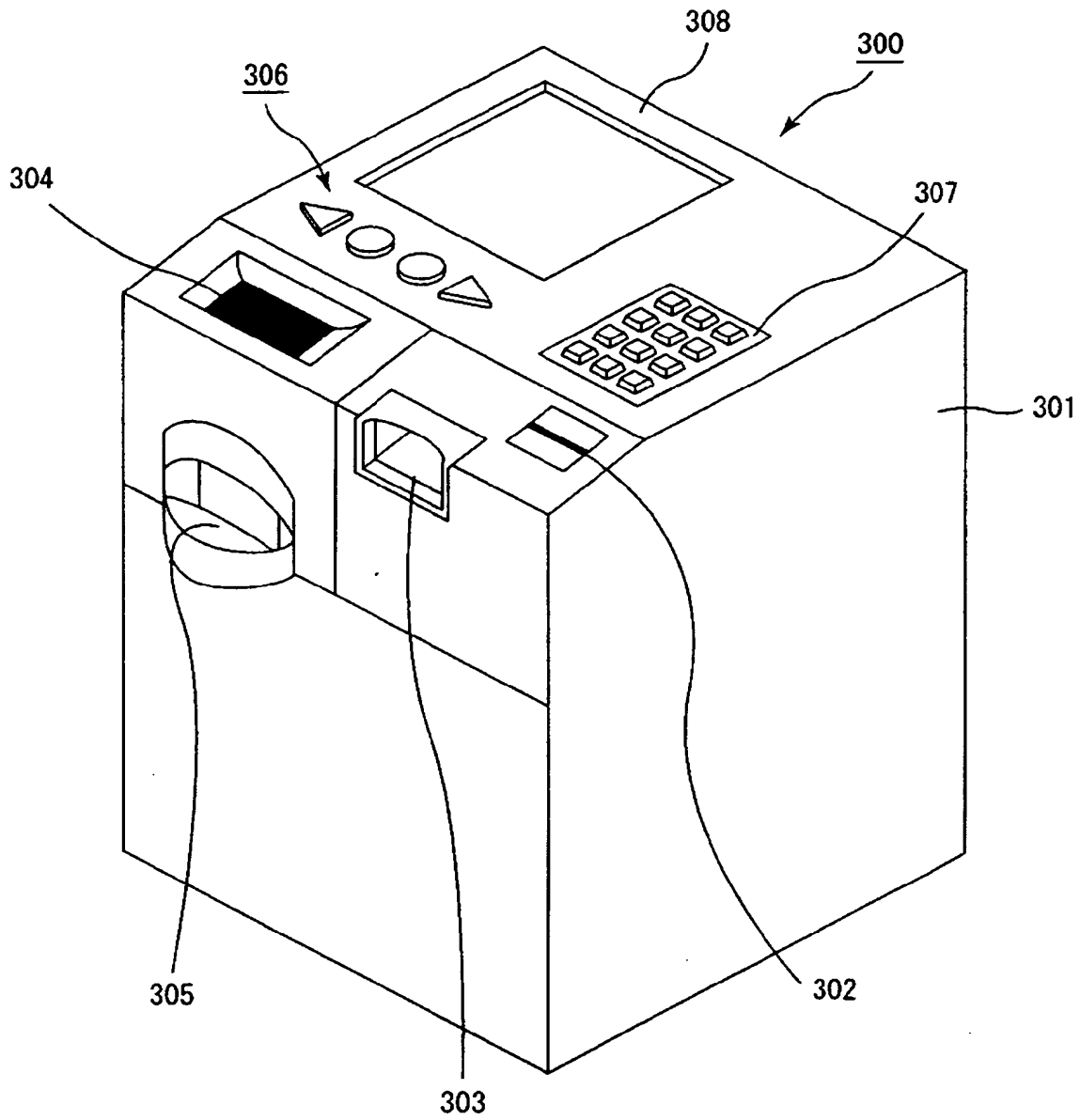
【図 11】



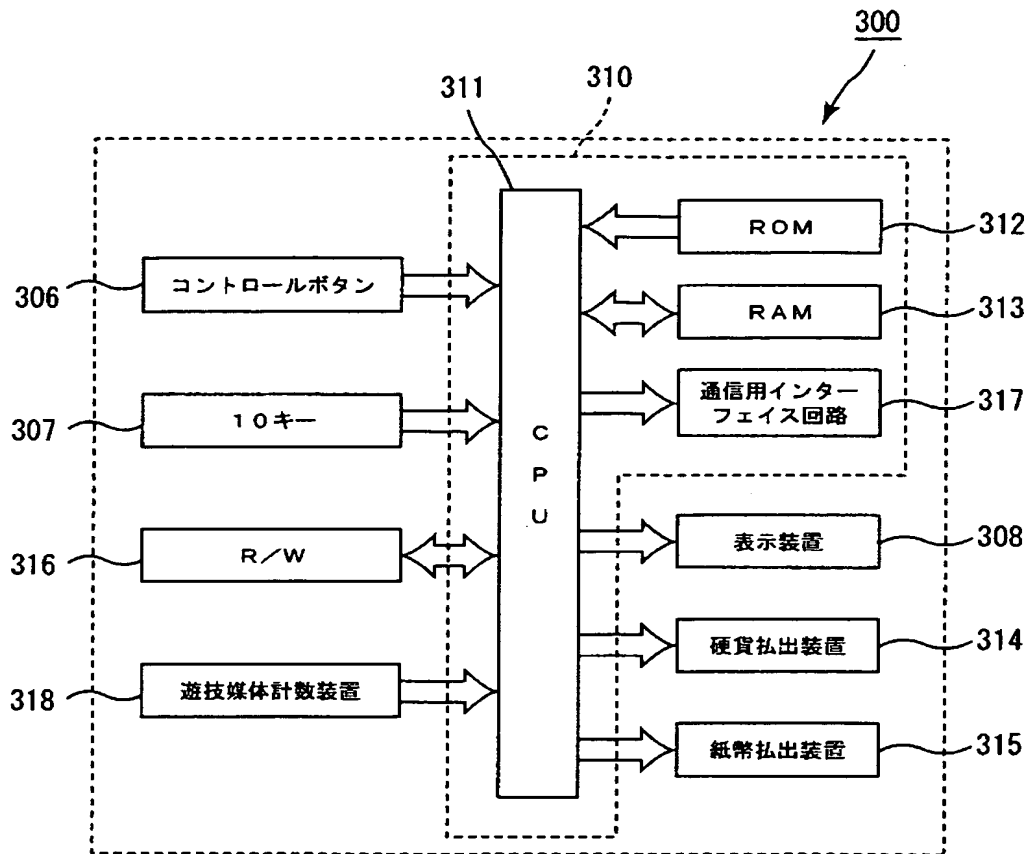
【図 12】



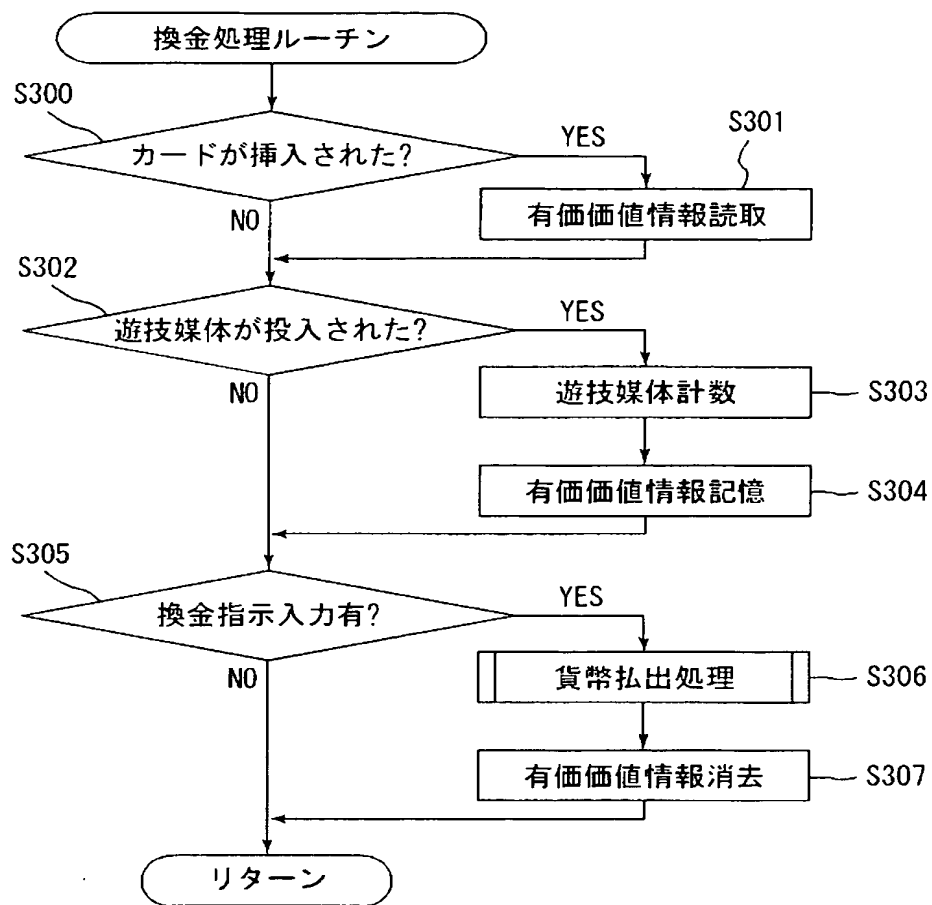
【図 13】



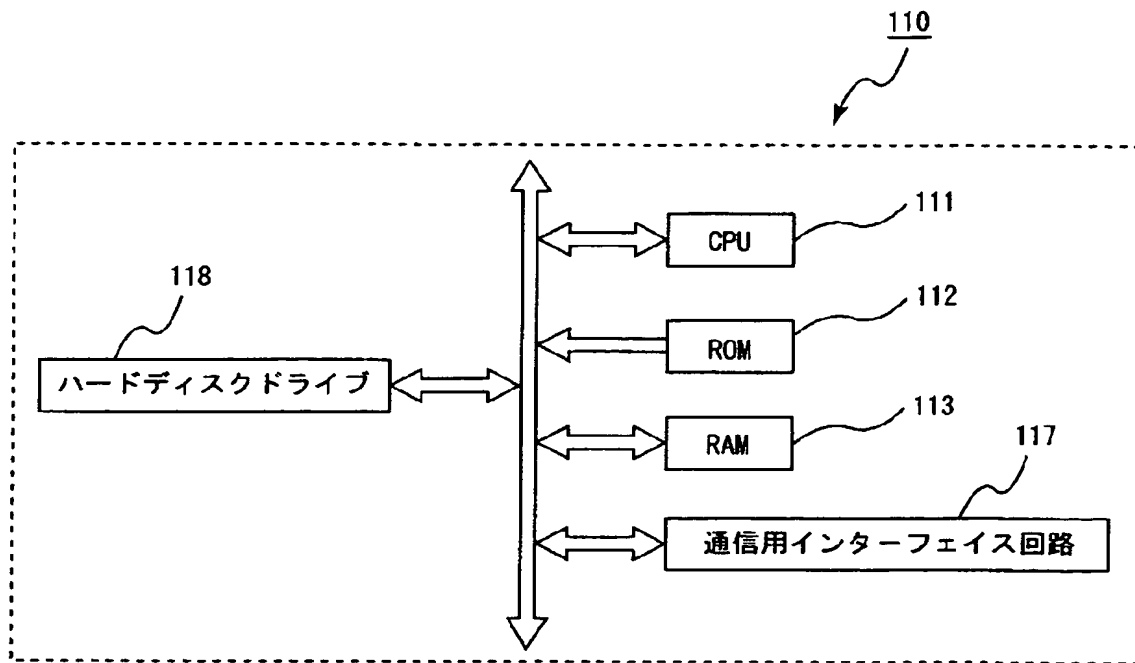
【図 14】



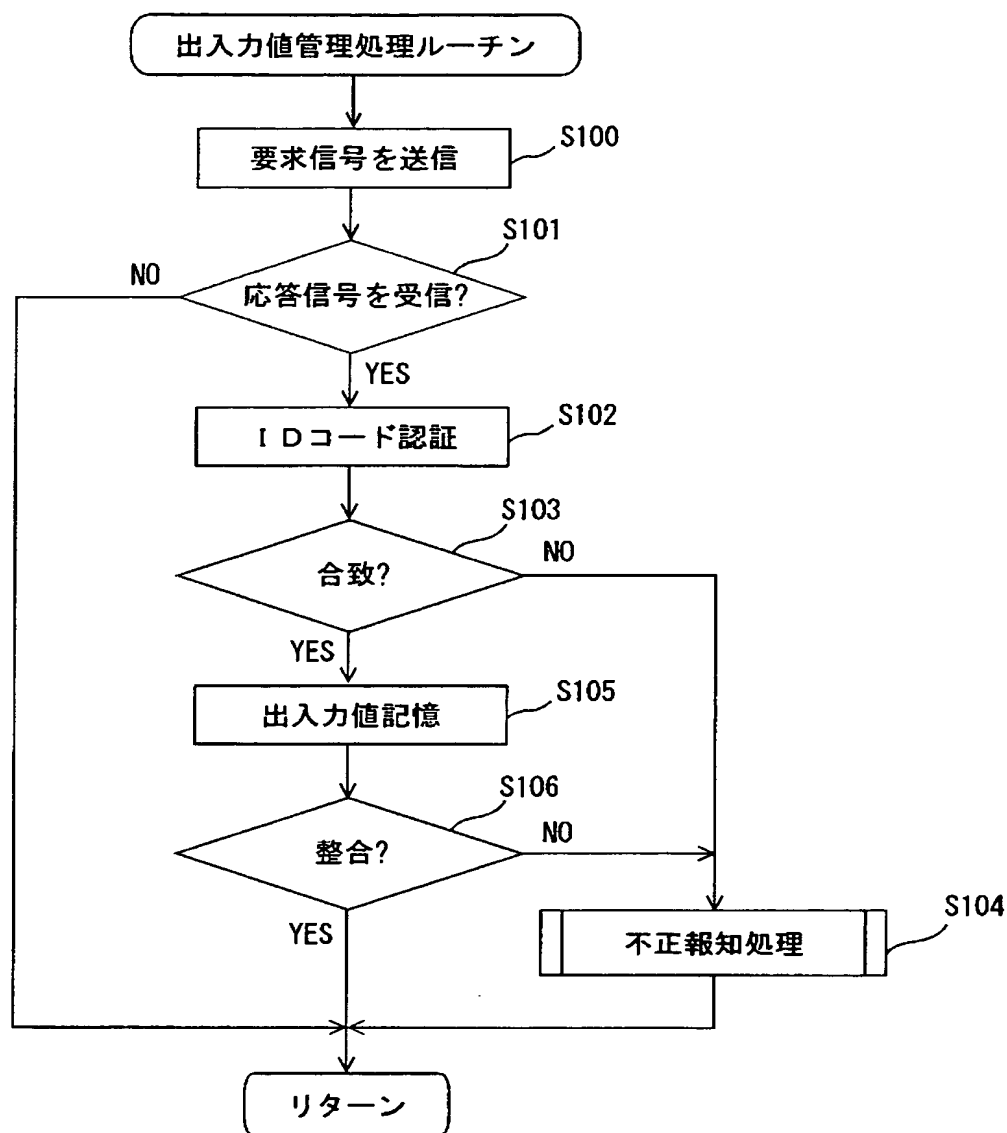
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 チップやコインの両替作業を省略して複数のゲーム装置にわたって連続的にゲームを行うことを可能として、ゲームに対する興味や興奮を持続させ、長時間にわたってゲームにのめり込んで楽しむことが可能な遊技システムを提供すること。

【解決手段】 所定の有価価値情報を電氣的に読取り及び書込み可能な記憶媒体を利用してゲームを行う複数種のゲーム装置を備えるとともに、複数種のゲーム装置に用いられる遊技媒体の種類及び／又は最小単位は、上記複数種のゲーム装置のうち、少なくとも 2 種のゲーム装置間で互いに異なり、上記記憶媒体が複数種のゲーム装置に共通して用いられることを特徴とする遊技システム。

【選択図】 図 9

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2002-372603
受付番号	50201951940
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成14年12月25日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】	平成14年12月24日
-------	-------------

次頁無

特願 2 0 0 2 - 3 7 2 6 0 3

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社